PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 2 • ENERO 1999

GAME BOY COLOR:

Analizamos a fondo el nuevo sistema de Nintendo y revisamos los últimos juegos!

Todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!

Crash Bandicoot 3: Warped, Turok 2, Tomb Raider III, Wipeout 64, Twisted Metal III, Test Drive 5, Virtua Fighter 3: TB, FIFA '99 y muchos más!

CRASH 3: WARPED



VIRTUA FIGHTER 3: TB



FIFA '99







UNA GUIA SUPER COMPLETA DEL METAL GEAR SOLID Y MUCHO MAS!

ESTAS ENTRANDO A
UN NUEVO NIVEL EN
REVISTAS DE CONSOLAS.

NEXT LEVEL

Index
índice





Virtua Fighter 3:TB



Crash Bandicoot 3: Warped



Turok 2

Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Enero 1999

DIRECTOR Y EDITOR
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

COLABORADORES
Hernán Parra
Fernando Brischetto
Patricio Land
Sebastián Di Nardo
Matías Corbelle

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR y EXTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Larrea 785 Piso 15 "B" (1030) - Tel.: 962-6198 - Buenos Aires - Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/product names and artwork are trademark or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.

Impresa en Argentina
Enero de 1999

¡Acompañá a Lara en su nueva aventura!

¡Te esperamos en la página 26 para contarte todos los detalles!

Nota del Editor



¡Hola! Ante todo queremos pedirles disculpas por el retraso, pero debido al gran mejunje que se arma en las imprentas para la época de las fiestas nos fue imposible salir a tiempo. En este número analizamos los últimos juegos que salieron al mercado hasta la Navidad, y les contamos todos los detalles sobre el lanzamiento Japonés de la Dreamcast. También encontrarán un informe sobre la nueva reencarnación del Game Boy, ahora a todo color; el Mega-Approach de Street Fighter Alpha 3, uno de los títulos de pelea más esperados de la gente de Capcom; y para sorpresa de los fanáticos de la Nintendo 64, el review de uno de los mejores juegos de la historia: Estamos hablando de Zelda: The Ocarina of Time, un título esperado por años y que por suerte no defraudó. Esperamos que hayan tenido unas felices fiestas y que hayan comenzado el año de la mejor manera posible, y ahora a prepararse porque el 99 prepara más de una sorpresa para los jugadores, entérense de lo que se viene en las páginas que siguen a continuación...

150.000 SUEÑOS HECHOS REALIDAD

El pasado 27 de Noviembre, 150.000 consolas Dreamcast llegaron a los comercios de Japón. La consola tiene actualmente un precio de 29.800 yens...

...que es el equivalente a 242 dólares. La nueva máquina fue lanzada con el Virtua Fighter 3:TB, el Pen Pen Tricelon, el Godzilla Generations y el July. Sega espera que la máquina haya agotado sus existencias a los pocos días de ser lanzada. Esto es una tarea bastante sencilla, ya que el 27 de Noviembre la gente hacía colas de muy temprano en las puertas de los comercios para no quedarse sin su Dreamcast.

Sorpresivamente, la máquina ya está disponible en muchos países. Por supuesto, estas consolas han sido importadas de Japón y salen hasta 4 veces su valor original. Obviamente estos valores van a disminuír a medida que la máquina vaya teniendo una disponibilidad mayor en Japón, pero se predice que hasta finales de Diciembre o principios de Enero seguirá teniendo un precio de importación elevado.



July


Godzilla Generations

La historia nos ha mostrado que las nuevas consolas se venden por la fuerza de los títulos que la acompañan en el lanzamiento, y no necesariamente por el poderío del hardware con que están hechas. Como se esperaba, una converisón casi perfecta del Virtua Fighter 3: Team Battle fue lanzada con el sistema. Este arcade de lucha, que corre a unos envidiables 60 constantes cuadros por segundo, garantizaría el suceso inicial de la Dreamcast en Japón, en donde la saga de Virtua Fighter cuenta con innumerables fanáticos.



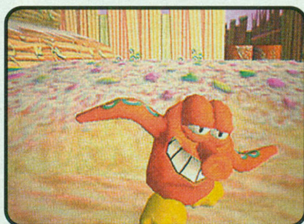
Pen Pen Tricelon es un juego bastante extraño, pero no por eso es menos disfrutable. No es uno de esos hits inmediatos, pero es un buen título para acompañar el lanzamiento. Algo más lamentable es la salida del Godzilla Generations. La verdad que como juego no es gran cosa, aunque hay que reconocer que prometía (sino miren el preview del mismo en este número). Más bien se podría decir que es una buena excusa para mostrar la capacidad de la Dreamcast y de su hardware. De todas formas, es una lástima que un título como este haya sido incluído para el lanzamiento. Por último está July, algo difícil de comprender ya que tiene una gran parte del juego con textos, que por supuesto son en japonés. Por lo que pudimos ver, no es nada particularmente especial.

Sin dudas la única razón real por la gente está corriendo a comprar esta máquina es el Virtua Fighter 3. Afortunadamente para Sega, el juego es lo suficientemente bueno como para mantener las ventas en alto por un mes o dos. En ese momento harán su aparición los nuevos títulos, como Sonic Adventure, y ahí nos daremos cuenta si Sega puede recuperar algo del terreno perdido en el mercado de las consolas.

No bien tengamos más noticias de la máquina y sus lanzamientos lo estarán viendo en estas páginas.



Virtua Fighter 3:Team Battle


Pen Pen Tricelon

LA LINEA DE SONIC ADVENTURE

El próximo gran título de Sega, Sonic Adventure, utilizará las capacidades de acceso a la Web de la Dreamcast...

...En el menú de juego, habrá un ítem señalado como "Internet" con el, podremos acceder al sitio Web de Sega, dricas.com, una página sobre Sonic Adventure, o podremos enviar un e-mail. De acuerdo a Yuji Naka de Sega, podemos bajar datos y sumarlos al juego. Por ejemplo, puedes intercambiar personajes que se pueden bajar y cambiar con otra gente vía Internet.





En otras novedades, la revista de juegos japonesa más critica y más famosa, Famitsu Weekly (una de las más respetadas), premió a Sonic Adventure con su galardón de Platino.



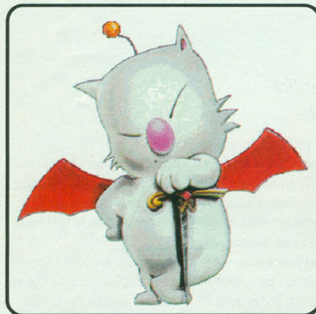
El inminente juego para Dreamcast obtuvo 38 de 40 puntos. En la revista existen cuatro críticos, de los cuales dos le dieron un perfecto 10 al título, mientras que los dos restantes le dieron 9.

Estas son buenas noticias para Sega ya que la lista de títulos disponibles para Dreamcast es bastante pobre. Además de casos como Incoming, que salió hace unos días en Japón, luego de recibir un bajo puntaje en la misma revista.

Mas allá de los reportes previos sobre posibles retrasos, Sonic Adventure arribará el 23 de Diciembre. Muchos vendedores esperan también una segunda tanda de máquinas que coincidan con el lanzamiento de Sonic.

FINAL FANTASY VI DEBUTA EN PLAY

Square anunció que Final Fantasy VI será transportado a la Sony Playstation...



...Este juego salió originalmente en Abril de 1994, para Super Famicon (el Super Nintendo) en Japón. Como en todo hay opiniones divididas, pero según algunos fanáticos de la serie, esta parte de la historia es mejor aún que la del Final Fantasy VII. Al igual que todas las conversiones de juegos de 16-bit a 32-bit, Final Fantasy VI, seguirá siendo gráficamente idéntico al original, aunque la gente de Square comento que esta generando una secuencia hecha por computadora para el principio y el final del juego. Final Fantasy VI era el predecesor de Final Fantasy VII y fue llamado Final Fantasy III en los Estados Unidos. Final Fantasy VI para Playstation está anunciado para Marzo en Japón y esperamos que gracias al reciente acuerdo entre Electronic Arts y Square vea la luz una versión en Inglés.



NUEVOS JUEGOS DE ACCLAIM

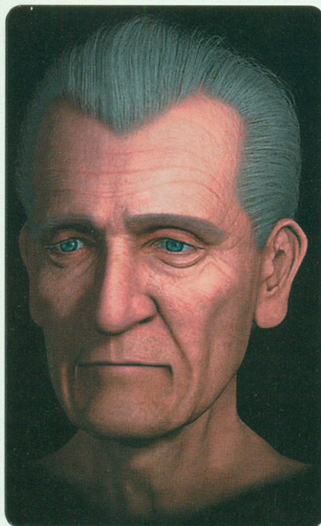
Es oficial. Acclaim reveló que la versión para Playstation de su juego que en principio iba a salir en Nintendo 64 y PC, Shadow Man, saldrá también en Playstation. Se dice que las tres versiones saldrán a la venta en forma simultánea en el mes de Agosto. También de la misma compañía, habrá una secuela de WWF: War Zone para PlayStation y Nintendo 64. El juego usará la técnica de Motion Capture en todos los personajes, pero todavía no tiene una fecha de salida definitiva.

LA INVASION DE LOS COLORES

Con el nuevo suceso del Game Boy Color en los Estados Unidos y Japón, no hay empresa que no se suba al negocio de crear nuevos "jueguitos". Las Vegas: Cool Hand, Montezuma's Return, y Rats! Son los tres primeros títulos de Take Two Interactive que verán entre Enero y Febrero de este año.

FINAL FANTASY: LA PELICULA

Square finalmente va a colocar a la saga de Final Fantasy en donde pertenece: La pantalla grande...



Square finalmente lo ha hecho oficial: Final Fantasy: La Película se estrenará en los cines del mundo (esperemos que acá también) para el año 2001. La compañía dice que esta va a ser "La primera película generada por computadora, animada con personajes humanos fotorealistas", y por lo que se puede ver en las fotos que acompañan esta nota, podría ser la primera vez que una compañía desarrolladora de software que realice un largometraje con gráficos generados por computadora basado en una serie de juegos.
Columbia Pictures distribuirá el film a través del mundo (exceptuando a Japón y Asia). "Aquellos de nostros que hemos presenciado el espectacular suceso del Final Fantasy VII en la Playstation



estamos encantados de ser parte del desarrollo de este film y poder de esta manera mostrarlo al público", dijo Chris Lee, presidente de la producción de Columbia Pictures.
Square dice que la película va a estar ambientada en la Tierra, aproximadamente en el año 2065, y va a estar inspirada en la serie de juegos del Final Fantasy, en una historia acerca de la vida y la muerte. Considerando los recientes éxitos de títulos como Antz y sus predecesores, Final Fantasy: La Película tiene el potencial para ser un suceso aún mayor, considerando especialmente la larga historia de los juegos. Tal vez el proyecto más ambicioso de Square sea emular por primera vez las emociones humanas y los movimientos a través de gráficos generados por computadora.
"Final Fantasy: La Película será la realización de un sueño: Crear una nueva forma de entretenimiento uniendo juegos de computadora y películas, utilizando lo último en gráficos generados por computadora", dijo Hironobu Sakaguchi, director del Final Fantasy: La Película y presidente de Square USA. "Con este film, quiero crear un entretenimiento que toque la imaginación de nuevas generaciones dándole al espectador un exitante viaje de descubrimiento personal". La producción de la película se está llevando actualmente a cabo en el estudio de Square en Honolulu.

SE VIENE LA PLAYSTATION 2

No bien Sega anunció la salida de la Dreamcast, Sony adelantó especificaciones de su nueva máquina, que estaría a la venta a fines de 1999...

... Luego de muchas especulaciones y rumores, por fin se conocen datos bastante confiables acerca de la nueva consola de Sony, que por el momento se la conoce como Playstation Next o Playstation 2. Al parecer Sony y Toshiba estarían trabajando juntos para el desarrollo de un conjunto de chips (dos en total) que serían el corazón de la nueva máquina. Estos chips son un nuevo Procesador RISC y un Procesador Digital de Señal (DSP). Este último es un procesador que contiene 10.500.000 transistores, trabaja a una velocidad de 250 MHz y combina 14 acumuladores para operaciones de punto flotante que ayudarán al cálculo del procesamiento de los gráficos 3D. Otro rumor dice que la Playstation 2 utilizará una forma avanzada de gráficos llamada NURBS, que haría que la nueva consola de Sony alcance proporciones similares a los gráficos que se vieron en películas como Toy Story.
NURBS es una técnica que permite a los desarrolladores especificar superficies 3D en objetos dentro de un entorno. Por ejemplo, cuando un jugador dispare a una pared, el programador puede hacer que la superficie reciba el daño como ocurre en la vida real, creando en tiempo real nuevos polígonos.
Adicionalmente, el procesador DSP contendrá un decodificador MPEG-2 (que se utiliza para decodificar películas DVD). Si lo que se dice es cierto, los jugadores de la Playstation 2 podrán ver DVD's en la consola además de jugar los títulos convencionales.
Todas estas características hacen pensar que la Playstation 2 será una máquina realmente poderosa. Claro, habrá que ver si Sony puede poner todo en una cajita que no salga más de $250 al público.

¡ESPECTACULAR CONCURSO NEXT LEVEL!

¡Participar es muy fácil, sólo tenés que completar el cupón que se encuentra más abajo, y enviarlo a nuestra Editorial por Correo o por E-Mail para poder ganar estos fabulosos premios!



1er PREMIO:

1 Playstation Dual Shock +
1 Metal Gear Solid Original

2do PREMIO:

1 Game Boy Color +
1 Tetris DX





BASES DEL CONCURSO

1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se descartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envío de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el día 22 de Febrero y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Marzo de NEXT LEVEL. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Marzo de NEXT LEVEL. 5) Los ganadores ceden a NEXT LEVEL el derecho de publicar sus datos personales en las formas que la revista considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante el concurso y hasta los 365 días de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) NEXT LEVEL podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) NEXT LEVEL no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación a los premios que se ofrezcan. 10) NEXT LEVEL no es responsable por ningún daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudieran ocasionar el uso de los mismos. 11) NEXT LEVEL puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) NEXT LEVEL podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones del sorteo. 13) La participación en este sorteo implica la aceptación de estas bases así como de las desiciones que adopte NEXT LEVEL sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

CUPON PARA PARTICIPAR DEL CONCURSO

NOMBRE Y APELLIDO ______ EDAD ______
NRO. DOCUMENTO ______ TELEFONO ______ E-MAIL ______
DIRECCION ______ C.POSTAL ______
LOCALIDAD ______ PROVINCIA ______
¿Cómo conociste a Next Level? ______
¿Cuáles son tus programas favoritos de radio? ______
¿Cuáles son tus programas favoritos de TV? ______
¿Qué es lo que más te gusta y qué cambiarías de Next Level? ______

DETALLES DEL MARIO GOLF 64

El último título de Nintendo, Mario Golf 64 esta siendo desarrollado por Camelot, la compañía que realizó Hot Shot Golf para la PlayStation. Este juego, conocido como Minna no Golf en Japón ha vendido mas de 1.5 millones de copias. Y aunque todavía no es oficial, quizás haya una versión para Game Boy Color de Mario Golf, ambos con una fecha de salida estimada en el primer cuatrimestre del 99.

Pero Nintendo tiene otro juego de golf para N64 en desarrollo, que será mas realista que Mario Golf 64 (que esta orientado a toda la familia, incluídos los más chicos), y del que por ahora, mantienen los detalles en un secreto absoluto.

CORREO DE LECTORES Y NUMEROS ATRASADOS

Te explicamos cómo contactarte con nosotros, y cuál es la forma de conseguir el primer número de la maravilla que tenés en las manos



Si querés comunicarte con nosotros, existen dos vías: Por correo y e-mail. Para contactarte por correo, tenés que enviarnos la carta a: NEXT LEVEL - Correo de Lectores, Larrea 785 15 "B" (1030) Capital Federal.
Si es por e-mail, a nextlevel@ciudad.com.ar
Si te apetece también nos podés enviar trucos, dibujos o lo que tengas ganas, y si están buenos los vamos a publicar en la revista.
Los numeros atrasados se pueden conseguir los días miércoles en la dirección mencionada arriba, en el horario de 12 a 18 horas. El precio es el mismo que el de circulación en la calle.

Ránking General y por Consolas de Next Level

Ranking General

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior	Consola
1	Metal Gear Solid	Konami	1	Playstation
2	Zelda: Ocarina of...	Nintendo	-	Nintendo 64
3	FIFA '99	EA Sports	-	Playstation
4	Crash Bandicoot 3	Naughty Dog	-	Playstation
5	Guilty Gear	ARC System Works	2	Playstation
6	Radiant Silvergun	Treasure	3	Sega Saturn
7	Darkstalkers 3	Capcom	-	Playstation
8	Gran Turismo	SCEA	-	Playstation
9	F-Zero X	Nintendo	8	Nintendo 64
10	Banjo Kazooie	Nintendo	-	Nintendo 64

Playstation

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Metal Gear Solid	Konami	1
2	FIFA '99	EA Sports	-
3	Crash Bandicoot 3	Naughty Dog	-
4	Guilty Gear	ARC System Works	2
5	Darkstalkers 3	Capcom	-
6	Gran Turismo		9
7	NBA Live '99		-
8	Rival Schools		8
9	Moto Racer 2		7
10	Tenchu		5

Nintendo 64

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Zelda: Ocarina of...	Nintendo	-
2	Int. S. Soccer Pro 98	Konami	2
3	F-Zero X	Nintendo	3
4	Banjo Kazooie	Nintendo	6
5	S.Station S.Valley	Take 2 Interactive	5
6	Golden Eye		7
7	Body Harvest		4
8	Mortal Kombat 4		9
9	WWF Warzone		10
10	Mission Impossible		8

Sega Saturn

Este mes	Juego	Compañía	Mes anterior
1	Radiant Silvergun	Treasure	1
2	Dracula X	Konami	2
3	Deep Fear	Sega	3
4	Shinning Force III	Sega	4
5	Vampire Savior	Capcom	7
6	Panzer Dragoon Saga		6
7	Burning Rangers		8
8	Resident Evil		9
9	Capcom Gen. Vol. I		5
10	Sega Ages		10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Ya falta muy poco para el lanzamiento de este título, que promete ser la mejor y más espectacular conversión para Playstation que la companía Capcom haya hecho hasta ahora.



Esta será la primera vez que Capcom hace el lanzamiento de un arcade de salón junto con su conversión, que en este caso será para Playstation.

Street Fighter Alpha 3 parece ser la producción más grande que esta companía ha hecho para esta consola y probáblemente una de las más fieles al juego original, incluso nos aseguran que la versión de Playstation tendrá más personajes y opciones.

■ *Más renovado que nunca*

Según algunos comentarios hechos por sus creadores, Street Fighter Alpha 3 será una verdadera revolución en lo que a juegos de pelea se refiere y además afirman que esta versión en particular tendrá por lo menos 32 personajes y más opciones que cualquier otro juego de este género pueda tener.

Con respecto a los personajes, como ya se imaginarán, la mayoría vienen del Street Fighter Alpha 2, aunque ahora estarán acompañados por 5 caras nuevas, (Cody, Karin, Mika, Juli y Juni) a los que se les agrega el regreso de 4 personajes del Street Fighter 2 (Blanka, Honda, Vega y Balrog) que para esta ocasión han sido hechos nuevamente desde cero y ahora están dibujados con el estilo tan característico de la serie Alpha y todos ellos tienen nuevos movimientos y ataques especiales.

Existen versiones muy firmes, aunque por el momento no están confirmadas, que dicen que este juego contará tambien con el regreso de tres personajes que en su momento fueron los nuevos protagonistas del Super Street Fighter II, ellos son T.Hawk, DeeJay y Fei-Long.



Como si esto fuera poco, este juego contará también con una buena cantidad de luchadores ocultos entre los que estarán Guile, el gemelo malvado de Ryu, un supuesto Super-Akuma y algunos otros más.

Hablando un poco de las nuevas opciones, una de las más interesantes que podremos ver sin duda es la posibilidad de seleccionar tres estilos de pelea diferentes para cada personaje (Z-ISM, V-ISM y X-ISM) y lo mejor de esto es que en cada estilo los personajes tendrán una serie de movimientos y ataques especiales diferentes.

Otra de las novedades más importantes y sin duda una de las más espectaculares, es que a medida que vayamos ganando en las modalidades normales se nos irán habilitando nuevos modos de combate y en uno de ellos llamado "Team Battle Mode", podremos elegir a tres personajes distintos con los que pelearemos de la misma forma que en los juegos de la serie King of Fighters.



Como ya no me queda espacio para comentar todo lo que tendrá la versión final, sólo me queda por decir es que si se mantiene lo que han prometido prepárense porque sin duda va a ser de lo mejor.







SOUTH PARK

South Park	
Publicado por :	Iguana
Distribuido por :	Acclaim
Fecha de Salida :	Enero 1999

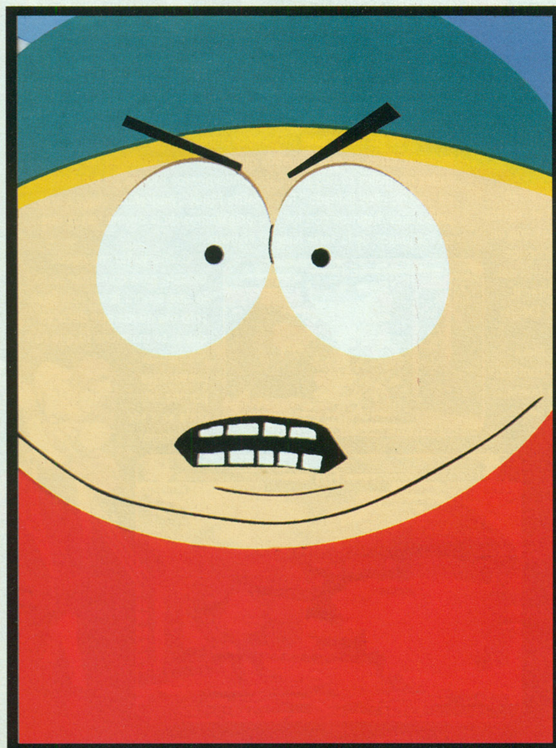
La serie de televisión más exitosa de los Estados Unidos aterriza en la Nintendo







"Trey Parker y Matt Stone (los creadores de la serie), fueron los que insistieron en hacer de South Park un arcade 3D."



Cuando una empresa compra los derechos de una serie de televisión exitosa, sabe que se enfrenta a un gran desafío,... después de todo, es casi una regla que todas las conversiones de cualquier objeto de éxito en la cultura popular, ya sea un cómic, película o una serie animada sea un completo y absoluto desastre.

De hecho Acclaim, la empresa que en este momento está lanzando South Park para la N64, se podría decir que es la campeona en esto de comprar licencias famosas, para luego destruírlas con juegos que hubiera sido mejor no haber concebido de movida.

Por suerte, Acclaim sabe que esta licencia es oro en polvo sobre todo en USA, donde a la serie la siguen millones de personas semana a semana (Desgraciadamente aún no tiene fecha de estreno en la Argentina) donde ya debe estar comenzando la tercer temporada.

We`re going down to South Park...

La serie es realmente difícil de explicar. Sus protagonistas son cuatro chicos: Kyle, Cartman, Stan y Kenny, los cuales en cada episodio se meten en más de un lío, generalmente de gran envergadura.

Cada uno tiene su personalidad, siendo sin dudas la estrella de la serie Cartman, el gordito del grupo que vive dando órdenes y cargando a todos los demás. En segundo lugar estaría Kenny, el más pobre de los cuatro y el único personaje que muere en todos los capítulos, siempre de la manera más horripilante que se puedan imaginar. Pero esto no es todo, tuvimos oportunidad de ver la primer temporada completa de la serie y hay de todo: Cartman fue vestido de Hitler para la noche de brujas; un maestro que está re-loco y le habla constantemente a un títere que lleva en su mano derecha llamado Mr.Hat; extraterrestres que llegan a la tierra y le ponen una sonda anal a Cartman; Stan vomita constantemente en la cara de la chica de la que está enamorado; Terrence & Phillip es la serie que los chicos de South Park siguen por televisión (en clara referencia a Itchy & Scratchy de Los





Simpsons) en donde todos sus chistes son referidos a flatulencias, y como coronita, el personaje principal del especial de Navidad se llama: Mr. Hankey, el sor**e de Navidad. Obviamente ante una serie tan estrafalaria y escatológica, había que crear un juego a medida, y por suerte la gente de Acclaim puso a su mejor equipo de desarrollo a cargo de tan difícil tarea, la gente de Iguana, creadores entre otras cosas del super exitoso Turok: Dinosaur Hunter y su secuela Turok 2: Seeds of Evil.

Para empezar, Trey Parker y Matt Stone (los creadores de la serie), estuvieron trabajando desde un primer momento con los diseñadores del juego. De hecho, ellos mismos fueron los que insistieron en hacer de South Park un arcade 3D. Ideologías aparte, el juego afortunadamente captura el espíritu de la serie y sin lugar a dudas, en él, los chicos hacen de las suyas.

Kick the baby!

La estrecha colaboración dio sus frutos, ya que de esta forma los diálogos y frases fueron co-escritos por la gente de Iguana, Parker y Stone, y luego grabados para el juego. No se utilizaron sonidos ya utilizados en la serie, manteniendo las voces originales (realmente irremplazables) de la serie. Debido a que uno de los detalles principales de la misma es la cantidad de insultos y referencias obscenas de todo tipo que incorpora semana a semana y que tendrían que estar sí o sí en el juego, de otra forma no sería South Park, la gran preocupación de Iguana era como convencer a Nintendo y su conocida inclinación a la censura.

Por suerte la gente de la gran N se puso las pilas y permitió (con ciertas excepciones) que se mantenga el espíritu de la serie intacto. Por ejemplo "Fat ass", "oh my god, they kill Kenny, you bastards" serán de la partida, pero por supuesto, que las palabrotas de mayor calibre serán (al igual que en la TV) pisadas con Bleeps en el medio, para no irritar a los más puritanos. Para que se hagan una idea de lo importante del diálogo y el sonido para la experiencia, de los 16 MB que tiene el cartucho 9 MB están destinados a estos dos aspectos.

El juego permite controlar a cualquiera de los cuatro personajes en el modo para un solo jugador, y a casi todos los personajes secundarios (casi 20 y unos cuantos secretos) en el modo Multiplayer, que gracias a las posibilidades de la N64 tendrá un máximo de 4 jugadores simultáneos que podrán jugar en 20 mapas específicamente diseñados para este modo, así como algunos más del modo para un solo jugador.



Como podrán ver por las fotos, el juego tendrá un "look" muy similar al de la serie, aunque eso sí, completamente en 3D. Donde realmente se notará la diferencia con el resto de los arcades 3D, es en el aspecto de las armas. Estas incluyen bolas de nieve comunes y "amarillas" particularmente letales por el líquido del que están compuestas, muñequitos de Terrence and Phillip que al ser presionados lanzan "gases" poderosamente letales, aún para nosotros mismos si no salimos rajando del lugar.



El engine utilizado como base es el que Iguana utilizó para el Turok 2, con algunas modificaciones como la posibilidad de destruir edificios, expresiones en las caras de los personajes y sincronización de lo que dicen con los labios del modelo 3D, algo que hasta ahora nunca visto en ningún juego de estas características.

La historia del modo para un solo jugador gira alrededor de un meteorito que se acerca a la tierra y está generando alteraciones en las personas y criaturas de este particular pueblo. Está dividida en cinco episodios que a su vez poseen varios capítulos y niveles, y la tarea de los chicos será impedir que South Park sea destruída por sus propios habitantes.

El juego tendrá escenas cinemáticas realizadas con el mismo engine del juego, éstas realmente unen la trama entre los niveles y al comienzo de cada capítulo, Chef (el cocinero del colegio) nos explicará los pasos a seguir en él. Como dato anecdótico cabe destacar que la introducción de la serie está recreada de esta misma manera al comienzo del juego.

South Park parece ser la conversión más fiel, jamás realizada de una serie. El fanático, con sólo ver un par de fotos, sabe qué se "ve" como la serie, y eso ya genera una gran ansiedad. Si a todo esto le unimos que SP será uno de los cartuchos con soporte para la nueva expansión de Nintendo 64 de 4 MB que permite que los gráficos sean en alta definición, está todo dicho, este juego como diría Cartman: "Kicks so much ass".







First Approach

previews de los juegos que se vienen

Playstation

Quake 2



13

Uno de los juegos más famosos en PC está a punto de ver la luz en Playstation, y por lo que se puede ver en las fotos, la diversión (tanto para un jugador como para varios amigos, que pueden dejar de serlo luego de un encuentro) está asegurada.

B & B: Do Hollywood



14

Estos insufribles personajes de televisión se rehúsan a pasar al olvido, y nos hacen vivir su paso por la meca del cine en una nueva aventura que vaya a saber uno el final que tendrá... ¡Habrá que preguntarle a Cornholio!

Driver



16

Nintendo 64

DN: Zero Hour



18

¡Duke deberá viajar en el tiempo para evitar la masacre de su familia en manos de los alienígenas! Este nuevo arcade 3D para la Nintendo 64 promete una acción imparable.

Vigilante 8



19

Este arcade funky, que supo cosechar hace poco tiempo buenas críticas en la Playstation, hace su aparición en la Nintendo 64, con algunas mejoras que harán que los poseedores de la máquina de Sony mueran de envidia!

Dreamcast

Godzilla G.



20

Aprenda nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- NO PARA MENORES
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- INGENIO
- PELEA
- RPG
- SIMULACION



Quake 2

Publicado por: Hammerhead
Distribuido por: Activision

Una de las tareas más difíciles de desarrollar es seguramente la conversión de un juego de una plataforma a otra. Si esto es la conversión de un éxito de la PC a la Playstation, la cosa se complica. Y si el juego en cuestión es el Quake 2, la tarea parece imposible. Pero la gente de Hammerhead piensa que nada es imposible si se le aplica una gran cuota de trabajo y optimismo. Y por lo que se puede ver en las fotos del Quake 2 para Playstation, parece que la tarea va por los carriles correctos.

Para empezar, hay dos factores que dificultan un tanto la conversión: Primero y principal, los niveles, realizados para el hardware de una PC, deben ser transformados para que sean transladados a Playstation, y que la migración no sea muy evidente. Segundo, la archifamosa combinación de teclado+mouse que hace que este tipo de juegos sea tan intuitivo en la PC no puede realizarse en la Play. Hammerhead le hizo frente a estos problemas de la siguiente manera: Los niveles no han sido gran problema, ya que se están acomodando para que se vean como se debe en la Playstation (todo bajo la inquisitiva mirada de id Software, responsables del éxito en PC), y el manejo de nuestro marine se realizará a través del nuevo control análogo, que además soportará dual shock (algo que los usuarios de PC sin duda quisieran tener).



Obviamente el Quake 2 para Play tendrá algunas características propias de la consola, pero estos detalles se mantendrán en secreto hasta el momento de la salida del juego. Lo que pudimos averiguar es que efectivamente contará con soporte Multiplayer (suponemos que en la misma máquina) y que se están diseñando unos niveles totalmente nuevos para este fin.

Las armas del Quake 2 serán idénticas a la de su par en la PC, por lo cual veremos en acción a la Rail Gun, el Missile Launcher y la ya antológica BFG.

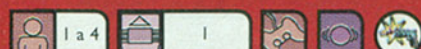
Por lo que se pudo ver, el juego para un jugador corre a una velocidad envidiable (más de 30 cuadros por segundo) por lo que podemos garantizar una cuota de acción pocas veces vista en una conversión para Playstation. ¡A correr!



La Railgun, infaltable compañera de todo marine, estará presente en esta muy bien lograda conversión del Q2.



Fecha de salida: Enero 1999
Información en Internet: www.activision.com





Pacman 3D

Publicado por: Namco
Distribuido por: Namco

La aparición de viejos video juegos clásicos, "rejuvenecidos" con nuevos engines 3D en las consolas no es nada de qué asombrarse. Basta con ver el nuevo Asteroids, el Mario 64 o el Pitfall 3D para entender un poco mejor la idea.

Lo raro era que en medio de esta avalancha de títulos con cierto tufillo a moho no se haya hecho presente lo que se podría considerar como uno de los personajes más clásicos de la historia de los video juegos. No es cuestión de andar haciéndose el misterioso, porque el título de este preview nos delató hace un buen rato, pero era obvio que en algún momento este juego tenía que aparecer.





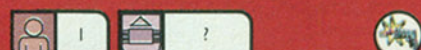


Lo curioso de todo esto es tal vez que la idea de Namco no sea tan mala después de todo, ya que tuvieron como premisa desde un principio mantener el espíritu y la idea principal del Pacman original, con algunos elementos similares al Mario 64, como descifrar enigmas, caminar por estrechas plataformas, enfrentarse a grandes enemigos, etc., mientras que los elementos "clásicos" se mantienen intactos: Deberemos seguir huyendo de los odiosos fantasmas, habrá que deglutir en el camino las famosas pastillas, y por qué no de vez en cuando alguna deliciosa fruta (en vez de puntos van a ser power-ups).

El juego, por lo que se pudo ver en E3, tiene unos gráficos que lo asemejan al mejor título de la Nintendo 64, pero esto como sabemos bien no es garantía del éxito.

De todas formas Namco está tomándose su tiempo con el Pacman 3D, (ya que el simpático bicho es su mascota y no quieren arruinar la imagen del troglodita, que se ha aferrado a nuestros corazones a mordiscones), y por lo que se puede ver en las imágenes, el juego tiene grandes posiblidades de hacerle honor al clásico de los arcades.

Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: www.namco.com





B&B: Get Big in Hollywood

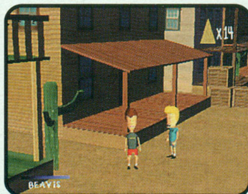
Publicado por: New Level
Distribuido por: GT Interactive

Este nuevo juego de Beavis & Butthead es sin duda una revancha para sus fans que se han quedado sin sus ídolos en el aire (MTV les dió un fuerte apretón de manos y un "adiós!") ya que en B&B: Get Big in Hollywood, tendremos que ayudar a nuestros amigos a llegar a su hogar, en el cual les espera una suculenta suma de dinero por su participación en un film que realizaron en la meca del cine, por supuesto. Vaya a saber por qué, el contante y sonante ha sido enviado a la ratonera en donde nuestros héroes "vegetan", así que la tarea de regresar al hogar no va a ser nada sencilla, ya que no cuentan con un cobre. ¡A no desesperar! Ciertas oportunidades de hacer algún dinerillo irán apareciendo en nuestra aventura, algo como para comprar unos nachos y andar entreteniendo al estómago.

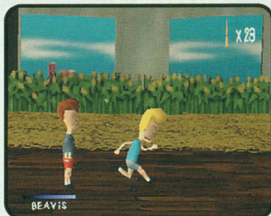


En el transcurso del viaje, estos dos simios parlantes buscarán la manera de poder "ligarse" algunas chicas que, no hace falta mencionarlo, no les darán ni la hora. Parece que Hollywood y la fama no tienen ningún efecto sobre nuestros entrañables amigos...

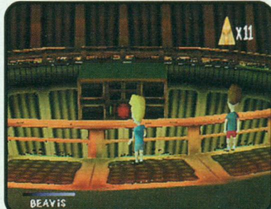
Este juego, junto a Holio in One, un simpático golfito, son parte de las sorpresas que la gente de GT Interactive nos tiene preparadas para el año que entra junto a estos dos famosos insufribles de la televisión, que al parecer no quieren quedar en el olvido.



Habrá que ver si B&B: Get Big in Hollywood puede mantener la llama del rock 'n roll y el exceso de televisión encendida en nuestros corazones...



Nuestros amigos están totalmente realizados en 3D. ¡Cool!



Fecha de salida: Enero 1999
Información en Internet: www.gtinteractive.com





Jackie Chan S. Master

Publicado por: Radical Entertainment
Distribuido por: Midway

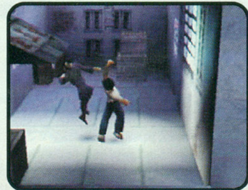
Tal vez para muchos el nombre de Jackie Chan no suene demasiado conocido, ya que se lo ha visto poco en el cine y TV de nuestro país, pero el muchacho (bah, hay que reconocer que no es tan pibe) es un ídolo en Hong Kong, donde sus películas de artes marciales son muy populares, al punto de considerarlo el sucesor de Bruce Lee.

Como la industria del software no podía estar ajena al negocio, la gente de Midway firmó contrato con Jackie para producir el título que estamos comentando: Jackie Chan Stunt Master.

La historia es bastante sencilla (es un juego de pelea, ¿Qué quieren, el argumento de Event Horizon?), parece ser que un malo, malísimo, le ha choreado a Jackie los rollos de su última película. Para hacer las cosas más complicadas, ha enviado a sus secuaces a molestar a nuestro héroe, pero hete aquí que los malvivientes están vestidos igual que los actores y dobles de la filmación, por lo que habrá que repartir manos a diestra y siniestra, sin importar demasiado quien las reciba.

El juego en sí no es un ícono de originalidad (ya que esto de andar regalando tortazos se ha visto en juegos como el Fighting Force o el entrañable Double Dragon), pero lo importante es la acción que se desarrolla en el mismo, y la acertada inclusión de los movimientos del actor-luchador, que han sido capturados para luego incluírlos en las escenas de lucha. Y como habrán podido ver en sus películas, las acrobacias que realiza este pequeño son dignas del Circo Rodas.







¿Alguien podría ser tan amable de acercarme una silla que los pies me están matando?



Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: www.midway.com





L.O.K: Soul Reaver

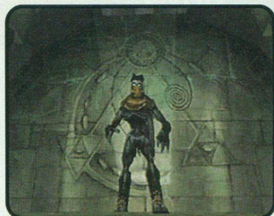
Publicado por: Crystal Dynamics
Distribuido por: Crystal Dynamics

Hay ciertas ocasiones en las que la saga de un juego tiene con su predecesor un sólo punto en común: El nombre. Esto es lo que ha ocurrido en el caso del Legacy of Kain: Soul Reaver, un juego tan diferente a el LOK: Blood Omen en casi todos sus aspectos, que bien podría ser el título que ven arriba impreso cualquier otro, y de todas formas el Soul Reaver seguiría siendo una maravilla. Pero lo importante es que se ha rescatado del Blood Omen parte de su historia (uno de los aspectos más atractivos del juego, sin duda) para desarrollar lo que en síntesis vamos a contarles: En este nuevo arcade seremos uno de los tenientes de Kain, ahora líder de un mundo postapocalítico. Raziel (éste es el nombre del protagonista), al igual que los otros 6 tenientes, está buscando su propio destino, y en su constante búsqueda evolutiva y de transformaciones se aparece ante el trono de Kain luciendo unas nuevas alas. Y se Kain se pone furioso, así de celoso era el líder nomás. Entonces Kain, en un ataque de calentura, envía a Raziel a un pozo sin fondo, que parece ser la tumba de nuestro protagonista. Pero un ente conocido como "El Anciano" lo rescata, para que ahora sirva a sus propósitos, por lo cual Raziel deberá recolectar almas para su nuevo jefe.





Obviamente toda esta historia no tendría ningún sentido si no fuera por los impresionantes gráficos en 3D del Soul Reaver, que demuestran que la Playstation no está para nada muerta, y que revive al igual que Raziel con cada nuevo juego que sale y que nos sorprende.



Los gráficos del Soul Reaver son de lo mejor que se ha visto hasta el momento para la Playstation.



Fecha de salida: Enero 1999
Información en Internet: www.crystald.com





Xena W. Princess

Publicado por: 989 Studios
Distribuido por: Universal D. Arts

Este juego no es apto para machistas. Si ya te molestaba el protagonismo que Lara Croft tiene en el Tomb Raider, y la paliza que le dá a sus enemigos (todos hombres), entonces andate imaginando lo que puede ser este juego, protagonizado nada más y nada menos que por Xena, la Princesa Guerrera.

La historia del juego sitúa a Xena y su inseparable (ejem) compañera Gabrielle en evitar que un maléfico plan, organizado por sus archienemigos Calisto y Ares. Estos dos malhechores están criando a un pichón de monstruo con tres cabezas llamado Horrungus (ya suena que es malo y muy feo en su nombre), para que luego de destruir a Xena y su amiguita, arrasen con todo y se queden con la Tierra como vuelto.

No hace falta aclarar que para poder enfrentar esta abominable bestia, Xena deberá primero pelear con incontables criaturas de mal carácter, que lo único que quieren es interrumpir el éxito de esta muchacha en la televisión.

El juego, de aspecto similar al Tomb Raider (tiene una perspectiva de tercera persona), está integramente realizado en 3D, con todos los movimientos de lucha a los que nos tiene acostumbrados la heroína en en la TV. Por supuesto, las voces de la protagonista y su coequíper estarán incluídas en el juego, y sus caras pegadas a un hermoso cuerpo poligonal.

Tal vez lo más importante es que, sabiendo que la serie de TV hace hincapié en las escenas de acción de Xena, el juego contendrá ciertas misiones muy similares al estilo Tenchu, en las cuales deberemos realizar ciertos objetivos tratando de pasar lo más desapercibidos posible.

Ya de por sí la idea de un juego del estilo Tomb Raider ambientado en un entorno fantástico en el cual debemos luchar con dragones, zombies y todo tipo de criaturas desagradables es una excelente idea, sólo esperamos que el Xena Warrior Princess no sea otra desilusión como ocurrió con el Deathtrap Dungeon.

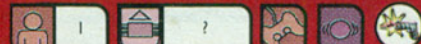




Díganme la verdad... ¿No dá un poco de no se qué pelearse con esta chica?



Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: No hay información disponible





Driver

Publicado por: Reflections
Distribuido por: No hay información disponible

Los usuarios de Playstation ya conocen al Vigilante 8, de Activision, pero tal vez no sepan en qué juego se inspiró: Fue nada más y nada menos que el Interstate '76, un clásico de PC en el que la acción del Vigilante se mezclaba con una historia mucho más interesante y con entornos mucho más detallados.

Es por eso que los fans del Interstate siempre quisimos ver un arcade que se pareciera más a este tipo de juego, con las características que faltaban. lo que nadie pudo imaginar era que el juego proviniese de una compañía como Reflections, responsables de los dos Destruction Derby. Y el arcade se llama Driver.

La historia del Driver es sencilla, pero a la vez atrapante: Nuestro trabajo es escoltar a diferentes criminales a través de la ciudad. Bastante sencillo. La cosa se complica cuando la policía comienza a perseguirnos, y ahí es donde el Driver brilla: En las alucinantes persecuciones al estilo Calles de San Francisco, dejando a los autos de la policía detrás en una pila de chatarra humeante.

Los autos que podremos elegir para nuestros paseítos alocados son ocho, y todos son poderosas máquinas que harán las delicias de los fans de la década del '70.

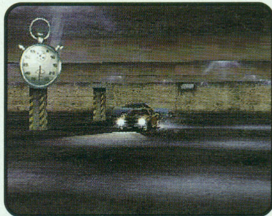
Obviamente el control de los autos será bastante realista, pero no tanto como para hacer de la experiencia algo traumático. Es más, Reflections, especialistas en destruir automóviles en la saga Destruction Derby, han puesto menos énfasis en ese aspecto, ya que la diversión del Driver es tratar de escapar a toda costa, sin medir las consecuencias del impacto, o sin saber si esa curva la tomamos demasiado rápido.

Otro aspecto realmente importante dentro del Driver son los escenarios, realizados con un realismo pocas veces visto en un juego de este estilo. Parece que los desarrolladores del juego se han molestado en tomar fotografías de las calles que han reproducido en el programa, y el nivel de detalle va a dejar boquiabierto a más de uno.

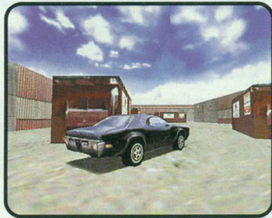
Por el momento hay pocos detalles de si el juego soportará más de un jugador o si la versión de Playstation será similar a la de PC, pero los ingredientes del Driver (esa singular mezcla del Grand Theft Auto, otro título famoso en la PC, y el Need for Speed o cualquier arcade de autos) parecen ser la fórmula de un éxito casi seguro.

Así que ya saben, los fanáticos de las series policiales de los 70, como Starsky y Hutch, las Calles de San Francisco, o por qué no, los fanáticos del Interstate '76 que querían un juego de estas características en la Playstation, no se pueden perder el Driver.











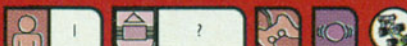
Los gráficos del Driver tienen un nivel de detalle pocas veces visto en un programa de estas características, y mucho menos en la Playstation. Fíjense en los reflejos del auto y las sombras que proyectan los árboles en el pavimento.





¡Persecuciones como las que se generan dentro de un estacionamiento se ven sólo en Starsky y Hutch y por supuesto en Driver!

Fecha de salida: Fines de 1998
Información en Internet: No hay información disponible





Gex 3: D.C.G.

Publicado por: Crystal Dynamics
Distribuido por: Eidos Interactive

Este año que se avecina va a protagonizar una lucha encarnizada de quién va a ser la mascota preferida para los poseedores de una Playstation: Por un lado tenemos a nuestro amigo y conocidísimo Crash Bandicoot, y por el otro lado un contendiente que cada vez va ganando más adeptos entre sus filas: El inefable Gex, lagarto piola si los hay.

En este nuevo juego de la gente de Crystal Dynamics (responsables también de la saga Pandemonium, que tuvo eco en la PC al igual que Gex), este simpático animalillo se verá convertido en las cosas más insólitas y divertidas, ya que se irá disfrazando (de ahí el nombre: Gex 3: Deep Cover Gecko) para adaptarse al entorno. Así que no será extraño verlo enfundado en un traje pirata, en la piel de un lobo, como Humpty Dumpty, y muchos personajes más de cuentos clásicos infantiles.



De todas formas, el cambio de vestimentas no sólo tiene que ver con un aspecto puramente visual, ya que cuando Gex sea un pirata podrá utilizar el gancho de su mano como arma, y en el nivel nevado (hay 25 niveles diferentes) se ayudará de su snowboard para atravesar los peligros que le acechan.

Aún faltan unos meses para ver terminado al Gex: Deep Cover Gecko, pero por las imágenes



que se pueden ver en este preview, parece que el juego tiene todo lo necesario para no convertirse en una aburrida y olvidable secuela.

¿Será capaz de destronar al Crash 3: Warped o al ya popular Spyro the Dragon?

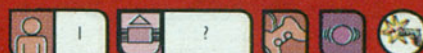
Hagan sus apuestas, señores...



Parece que al igual que en la saga de Crash, Gex va a poder recorrer los niveles en los más variados vehículos.



Fecha de salida: Febrero 1999
Información en Internet: www.crystald.com





Army Men 3D

Publicado por: 3DO
Distribuido por: 3DO

Seguramente muchos recuerdan los valerosos soldados de la película "Toy Story", que arriesgaban sus vidas por las misiones que Woody les encomendaba. Bueno, esos simpáticos personajes han cobrado vida nuevamente en este juego de 3DO, derivado del Army Men para PC, pero en esta ocasión simplificado para la Playstation. Y hay que reconocer que muchas veces, más simple es mejor...

El juego está dividido en misiones, en las cuales deberemos comandar al ejército verde para cumplir ciertos objetivos, y de esa forma vencer a los ejércitos enemigos. Lo más gracioso del juego tal vez resida en el comportamiento de nuestro pequeño ejército, ya que al morir simplemente se derretirán o partirán, al igual que sus pares con los que muchos chicos hoy no tan chicos solían jugar. Esto parecerá absurdo para muchos en la era de las computadoras y las consolas, pero eso era lo que se hacía en las tardes que se jugaba con los amigos del barrio, y no sentarse frente a un televisor o PC.

Los escenarios del juego están ambientados en desiertos, ciudades francesas y ciertas locaciones muy similares a las que tuvieron parte activa en la Segunda Guerra Mundial. También es seguro que muchas de las misiones tengan cierta semejanza con episodios de la guerra mencionada.

Como si esto fuera poco, el Army Men 3D contará con opciones para varios jugadores en modo Cooperativo o Deathmatch. El modo Deathmatch nos brinda la oportunidad de medir fuerzas con algún amigo en la Play, teniendo cada uno un ejército armado hasta los dientes, y con un sólo objetivo en mente: Borrar de la faz de la Tierra a esos juguetitos odiosos que tanto se parecen a los nuestros.

El modo cooperativo ya suena muy interesante, ya que podremos cubrir a nuestro compañero de equipo mientras él se lanza en una misión suicida, digna del mejor capítulo de "Combate".

¡Necesitamos un médico por aquí!

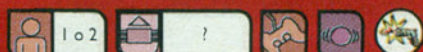




Este es el modo Deathmatch, uno de los aspectos más divertidos del Army Men 3D.



Fecha de salida: Fines de 1998
Información en Internet: www.3do.com





Castlevania 64

Publicado por: Konami
Distribuido por: Konami

Creo que a la gente en general le encanta el tema (a veces tan de moda) de la caza imaginaria de los vampiros, la desigual lucha entre un mero mortal contra un enviado de la oscuridad. Parece que a Konami también, porque se han decidido y en pocos meses más verá la luz (es una forma de decir, no es cuestión de andar ofendiendo a los vampiros) una nueva versión del Castlevania, sin duda un clásico indiscutible.

En esta nueva versión del Castlevania, podremos elegir entre cuatro personajes para manejar, que son: Schneider Belmont, descendiente de una familia legendaria de caza vampiros; Cornell Reinhart, especialista en combate mano a mano y la habilidad de transformarse en lobo a su piacere; Carrie Eastfield, una niña de 12 años muy habilidosa para lanzar conjuros y ataques de largo alcance; y por último Kola, un simpático personaje que gusta cargar consigo una tremenda sierra eléctrica. Cada uno de los personajes tiene su propia historia, y para cada uno hay un final diferente.





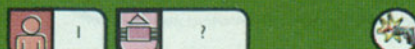
Por lo que se pudo ver hasta ahora del juego, Castlevania 64 parece ser un arcade en tercera persona al estilo del Tomb Raider o Zelda 64. También se pudo saber que el juego contendría un reloj interno, que regularía el paso de la noche hacia el día dentro del Castlevania. Esto será de suma importancia, ya que los peligros no serán los mismos de día que de noche, y además hay que tener cuidado de las mordeduras de los vampiros, ya que si las cosas nos salen mal tal vez cuando la noche se acerque nos convirtamos en uno de estos personajes.



El Castlevania 64 parece que tendrá un reloj interno que regulará el paso de la noche hacia el día. ¡Muy original!



Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: www.konami.com





DN: Zero Hour

Publicado por: Eurocom
Distribuido por: GT Interactive

El Duke vuelve a la carga en esta nueva entrega de la gente de Eurocom (responsables también del Duke 64) y GT Interactive.

En esta ocasión, el Zero Hour está bastante emparentado con el Time To Kill (vean el review en la sección correspondiente), ya que manejaremos a nuestro héroe en tercera persona (aunque GT prometió además la inclusión del modo en primera persona), recorriendo el mundo en diferentes épocas, para poder salvar a nuestros antepasados, que pueden llegar a ser presa fácil de los aliens sin nuestra ayuda.

Así que Duke deberá enfundar todo su arsenal (similar al de los juegos de PC y N64) y recorrer el Antiguo Oeste, Inglaterra en la era Victoriana, un Nueva York post-apocalíptico, con la estatua de la libertad destruída, y una zona en donde se mezclan todas las épocas, lugar más que apropiado para el asentamiento de la nave nodriza de los alienígenas.

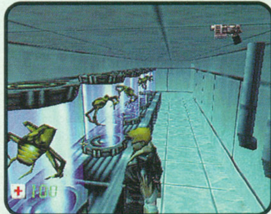




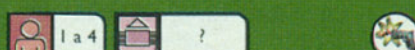
Los gráficos están íntegramente realizados en 3D, con luces de colores y todos los efectos que la Nintendo 64 puede brindar, y se supone que al igual que el Turok 2 exista un modo en alta resolución para la nueva expansión de 4 megas. Por supuesto, nuestros enemigos serán los ya clásicos Pig Cops, Octabrains, y algunos nuevos que prometen sorprender al jugador. De todas formas, si la pelea contra la consola te aburre, el Zero Hour nos brindará la posibilidad de encuentros Deathmatch y Cooperativos de hasta 4 personas, con la posible inclusión de robots para cuando nos quedemos solos. ¡Come get some!



Los duelos rápidos al estilo del Antiguo Oeste serán moneda corriente en este tipo de niveles.



Fecha de salida: Otoño 1999
Información en Internet: www.gtinteractive.com





Vigilante 8

Publicado por: Luxoflux
Distribuido por: Activision

En Playstation Vigilante 8 es un juego que uno cómodamente puede situar en la misma categoría que el Rogue Trip, o sin ir más lejos, la saga de Twisted Metal. Pero eso no le quita méritos, ya que tiene suficiente acción y diversión para hacerse valer por sí solo. Ahora bien, la cosa cambia si el juego en cuestión aparece para una consola en la cual la variedad de títulos no es tan grande como en Play, y ahí es donde el Vigilante 8 cobra nuevas fuerzas y se perfila como un exitazo. Si a eso le agregamos soporte Multiplayer hasta para 4 personas y alta resolución para la nueva expansión de 4 MB (esto se está haciendo de a poco una costumbre entre los desarrolladores, y déjenme decirles que una costumbre muy buena) podemos asegurar que el Vigilante 8 va a ser uno de los títulos más buscados por los usuarios de la Nintendo 64.

Para los que no conocen la temática del juego, es básicamente un encuentro de varios autos o camiones dentro de un lugar similar a una arena romana (disfrazada de un aeropuerto, una ciudad o una pista de esquí) de la cual debemos salir vivos, sin dejar a nadie con vida. Luego de ir avanzando por diferentes escenarios, deberemos enfrentarnos a un vehículo especial (el jefe), que al derrotarlo nos dará acceso a nuevos coches para poder utiilizar en los varios modos de juego del Vigilante, que son el modo arcade, el modo quest, el cooperativo, y por supuesto, el infaltable Deathmatch.

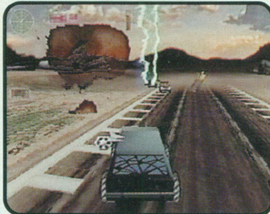
El juego, al igual que su par en Playstation, tendrá cierta ambientación de la década del '70, con música funky y peinados afro al tono.



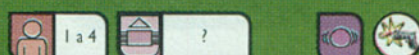




Todos los vehículos tienen diferentes texturas, que muestran el estado calamitoso de los móviles.¡ Un mecánico!



Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: www.activision.com





Survivor: Day One

Publicado por: Konami
Distribuido por: Konami

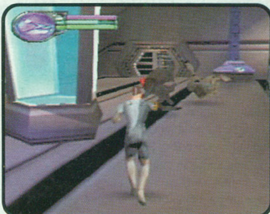
En Survivor: Day One, tomaremos el rol de una "forma humanoide genética", a bordo de una nave espacial que ha caído en un planeta alienígena. ¿El plan? Escapar ilesos de la misma. La tarea no es nada fácil, ya que para poder huír deberemos hallar a nuestra compañera, perdida en algún rincón de la nave, por lo cual habrá que revisar todos los niveles en búsqueda de nuestra media naranja (ya saben, no es bueno que el humanoide esté solo), y eliminar a todo un circo de otras especies que andan pululando para complicarnos las cosas.

Como no podía ser de otra forma, para poder realizar la misión nuestro personaje posee la habilidad de correr, saltar, trepar, colgarse, nadar (la nave está inundada en su gran parte, y es por eso que tenemos puesto un apropiado traje de neoprene), y atacar con un arma que está adherida a nuestro brazo, y que dispara poderosas cargas de energía.

Los niveles del juego son muy variados, gracias a que en la nave existen varias bioesferas con diferentes microclimas, por lo que no será extraño toparse con desiertos, bosques tropicales o montañas alpinas.

Por lo que se pudo ver, el engine del Survivor: Day One es similar al del Tomb Raider, aunque por el momento falta hacerle algunos retoques para optimizar la velocidad del juego, que deja bastante que desear. Esperemos que este tema esté solucionado pronto, y que podamos disfutar de este arcade que parece tener todo lo necesario para pasar un buen rato con la Nintendo 64.

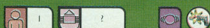




En Survidor: Day One el plan es escapar ilesos de una nave espacial que ha caido en suelo alienígena.



Fecha de salida: Febrero 1999
Información en Internet: www.konami.com





Shadow Man

Publicado por: Iguana UK
Distribuido por: Acclaim

Esta historia tiene sus orígenes en Nueva Orleans, Estados Unidos. Mike LeRoi, un estudiante recién recibido, no puede conseguir trabajo, por lo que no tiene mejor idea que comenzar a trabajar como asesino a sueldo, que al parecer tiene buena paga. De todas formas su carrera se abruptamente terminada cuando muere en un accidente automovilístico junto a su familia.

Mientras tanto, unas extrañas fuerzas voodoo se liberan en el mundo de los vivos, queriendo dominar al mundo con un ejército de almas perdidas. Mama Nettie, poderosa sacerdotisa voodoo, resucita a Mike creando la máscara de las sombras e implantándosela en el pecho a nuestro protagonista, creando de esa forma a





Shadow Man, encargado de prevenir el Apocalipsis que las fuerzas voodoo visionaban.

Por supuesto, para realizar nuestra tarea contaremos con la ayuda de más de cincuenta armas, las cuales Shadow Man puede utilizar con las dos manos, así la matanza y la sangre se duplican. Y si ver tanta sangre nos descompone, tal vez una mano nos venga bien para sostener una linterna, o tal vez ir levantando objetos del piso. Lo importante es que la acción parece nunca detenerse.

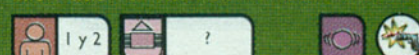
El juego tiene cierta similitud con el Tomb Raider, ya que la perspectiva del mismo es en tercera persona, pero los desarrolladores aseguran que en Shadow Man lo importante es recorrer los escenarios, buscando resolver ciertos acertijos, mientras aprovechamos y le damos una buena paliza a todos los que quieran ponerse en nuestro camino.



¿Quién hizo este desastre? Porque yo no me hago cargo de la limpieza de los pisos...



Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: www.acclaimnation.com










Godzilla Generations

Publicado por: Sega
Distribuido por: Sega

Muchos argentinos ya han tenido la posibilidad de conocer al nuevo Godzilla made in USA, pero, ¿Qué tal ponerse en la piel del monstruo que originalmente aterrorizó a miles de japoneses durante décadas en este nuevo juego de la Dreamcast? Si les interesa sigan con la lectura...

La gente de Sega no ha dejado que se les escape demasiada información sobre este arcade, pero por lo que se puede ver en las fotos Godzilla (o nosotros) es el protagonista (se supone que también podremos utilizar a Mecha Godzilla), y su misión es destruir ciudades (entre ellas Osaka), y pelear con algún que otro monstruo que se nos cruce, al igual que en las históricas películas. Lamentablemente, los siempre pesados de la armada intentarán detenernos con toda su artillería, que como sabemos nunca es suficiente para este poderoso dinosaurio mutante.

Como pueden observar en las fotos, las texturas tanto de Godzilla como de los edificios son realmente impresionantes, al igual que los efectos de las explosiones y la destrucción. Se nota que el juego utiliza todas las capacidades de la nueva consola, incluyendo las transparencias y el video en tiempo real. Los desarrolladores están poniendo un especial énfasis en reproducir las ciudades japonesas hasta el más ínfimo detalle, incluyendo carteles de bancos y publicidades de empresas (¡suponemos que además debe ser un excelente negocio publicitario!)

Otro detalle interesante es que Godzilla



Generations tendrá un tipo de interacción especial con el VMS, (por el momento se desconoce la forma en que interactuarán), que en el caso del Godzilla Generations tiene el simpático nombre de "Atzumete Godzilla". Este VMS fue lanzado en Julio en una presentación que se realizó en Japón, y se regaló a los afortunados asistentes. Los monstruos generados en el VMS (en una suerte de Tamagotchi) podrán ser utilizados en el juego. Esperemos que GG sea todo lo que promete y más...



¿Cuál es el trabajo de Godzilla en este singular juego? La destrucción absoluta de ciudades enteras, por supuesto.







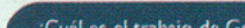
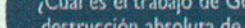




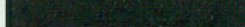
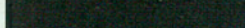
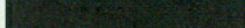


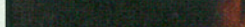
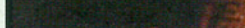






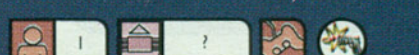




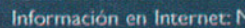




Fecha de salida: Fines de 1998 (Japón)
Información en Internet: No hay información disponible
















Hydro Thunder

Publicado por: Midway
Distribuido por: Midway

Hay que reconocer que cuando se intentó realizar un simulador de botes o lanchas que hiciera énfasis en el realismo, la mayoría de las compañías falló miserablemente. Bueno, la cosa está por cambiar de la mano de Midway y de este nuevo juego que hará su presentación en la Dreamcast y en los arcades en dos versiones muy similares: Hydro Thunder.

El juego es el fruto de 18 meses de trabajo para la realización de un nuevo engine, desarollado para poder cumplir con los sueños de todos los que quieren manejar una lancha recorriendo los ríos a altas velocidades. Y por lo que se puede ver en las fotos, el objetivo, por lo menos a nivel gráfico, está más que alcanzado.

Obviamente, otra parte importante es la física, y el comportamiento de las lanchas en el agua desplazándose a gran velocidad. Este detalle ha sido ciudado meticulosamente en el Hydro Thunder, pero para no fustrar a los novatos el juego contará con tres niveles de dificultad: Principiante, Intermedio y Avanzado. Lo mejor de esta característica es que a mayor nivel de dificultad el manejo de la lancha se torna más realista, no la habilidad de nuestros adversarios (por supuesto los demás no nos van a hacer las cosas fáciles).

El manejo de la lancha es similar al control de un avión, solo que al accionar el pad hacia adelante, la lancha avanzará o si lo movemos hacia atrás retrocederá. Se pueden realizar acrobacias, gracias a la ayuda del turbo, que



algunas lanchas poseen y que se puede recargar a través del circuito recogiendo balones que se encuentran diseminados al azar.

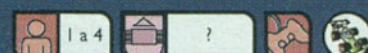
El nivel gráfico, como habíamos mencionado antes, es asombroso, y las pistas están ambientadas en lugares tan increíbles como una isla perdida (con volcán incluído); el círculo ártico, en donde deberemos sortear los icebergs sino queremos terminar como el Titanic o Venecia, con sus angostos e intrincados canales.



Las pistas están ambientadas en lugares como esta isla perdida (con volcán incluido)



Fecha de salida: Junto a la Dreamcast en USA.
Información en Internet: No hay información disponible





Power Stone

Publicado por: Capcom
Distribuido por: Capcom

Power Stone es el nuevo juego de lucha de Capcom, que está siendo testeado en estos momentos para los arcades, y que tendrá a su par de la Dreamcast disfutando de casi todas las características de su hermano mayor, y porque no, tal vez nuevos personajes o modos de lucha. Esto queda casi descartado ya que se sabe que hay que tentar de alguna manera a los usuarios de los arcades para que migren a los juegos de consola.

La temática del Power Stone es bastante sencilla, pero no por eso menos efectiva. Encontraremos en el juego (por el momento) 8 peleadores, todos ambientados en el siglo 19: Fokker, un noble inglés que disfuta del boxeo; Ryoma, un guerrero samurai que porta la ya característica Katana; Wang Tang, un artista marcial extremadamente rápido y con nombre de un plato de comida china; Jack, un criminal inglés experto en el manejo de los cuchillos; Gun Rock, un minero de Brasil; Galuda, una luchadora nativa de América; Ayame, una luchadora que mezcla la pelea con las acrobacias; y por último Rouge, una muchacha árabe que posee un devastador ataque con unas llamas que envidiaría el diablito de Orbis.



Los controles del juego son bien simples: Los movimientos se controlan con el pad análogo, y los tres botones se utilizan para saltar, patear y golpear. El salto es muy útil, ya que no sólo lo utilizaremos para atacar, sino para acceder a diferentes sectores del escenario, que será sumamente interactivo: Cualquier cosa que se pueda agarrar (sillas, mesas, etc.) puede utilizarse como un arma. También existen armas "tradicionales" como bazookas, revólveres y lanzallamas, pero estos objetos sólo se encuentran en pequeños cofres dorados.

Si todo este armamento no les parece suficiente, cabe señalar que además podremos ir recogiendo tres piedras (las Power Stones), que al recolectarlas harán que nuestro personaje mute en un ser mucho más poderoso y devastador, que puede realizar ataques mucho más agresivos por una cierta cantidad de tiempo, para luego volver a su forma normal.



Los escenarios en el Power Stone van a ser sumamente interactivos.



Fecha de salida: Febrero 1999
Información en Internet: www.capcom.com





Virtua Fighter 3: TB

Publicado por: Sega
Distribuido por: Sega

Los usuarios de Saturn siempre quisieron ver en sus consolas el Virtua Fighter 3, pero se sabía de antemano que el poderío gráfico de la máquina no era suficiente para tener un título de estas características. Por el otro lado, es obvio que Sega quiere mantener en alto toda la saga de Virtua Fighter. Por esa razón no hay que extrañarse y es absolútamente lógico que no bien se comenzó a gestar el proyecto de la Dreamcast, el nombre Virtua Fighter estuviera como uno de los primeros juegos en carpeta para los desarrolladores de Sega.



Por lo que pudimos investigar, parece ser que el juego no va a ser una copia exacta del Virtua Fighter 3, pero no caben dudas de que este título es la mejor conversión alguna vez realizada de la saga.

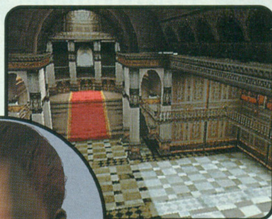
Virtua Fighter 3: Team Battle es una evolución del Virtua Fighter 3 original, y escencialmente se podría decir que es una mezcla del King of Fighters de SNK y del VF3, ya que podremos elegir tres de nuestros luchadores favoritos para luego entablar una pelea de equipo. Esta pelea, al igual que en el King of Fighters, no se define por haber ganado dos luchas de tres, sino más bien se termina cuando todo nuestro equipo haya sido derrotado.



Lamentablemente, no se puede variar la disposición de los luchadores en la pelea, sino que se deben designar al comienzo del match. Los ganadores pasan al siguiente round con la energía que les quedó de la anterior batalla.

El sistema de lucha es prácticamente el mismo que en el Virtua Fighter 3, (y parece que será muy fácil de utilizar gracias al gamepad de la Dreamcast) pero la principal diferencia radica en la parte gráfica, que siendo la mejor vista en una conversión de la saga, ha tenido que sufrir una reducción de polígonos en los luchadores y en los fondos, para poder llegar a tener una velocidad constante de 60 cuadros por segundo. La calidad de las texturas y el detalle de las mismas también han sufrido modificaciones, pero según se puede ver en las fotos, esto no debe preocupar a los usuarios, ya que sin duda el VF3: TB tiene los mejores gráficos que se han visto en un juego de estas características.

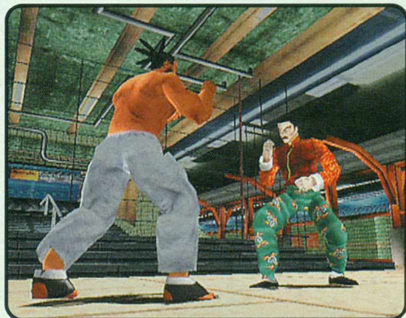
Lo único que resta hacer es esperar a que el juego esté listo para la consola, y rezar para que la historia no se repita y el juego no se parezca en nada al primer intento (con desastrosos resultados, por cierto) de Sega con el Virtua Fighter en la Saturn.





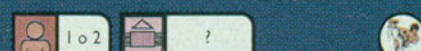


Sin duda el VF3: TB tiene los mejores gráficos que se han visto en un juego de estas características. Esto se puede notar en los detalles del fondo.



Al igual que en el King of Fighters de SNK, deberemos elegir a tres de nuestros luchadores favoritos, para luego entablar una pelea por equipos.

Fecha de salida: Finales de 1998
Información en Internet: No hay información disponible



Revistas de computación hay muchas. Revistas de juegos para PC, sólo una.

HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

ENERO 1999 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 15

4 páginas repletas de los mejores TRUCOS de las últimas novedades!

Revisamos en exclusiva los mejores juegos de fútbol de este verano:

FIFA '99

PCFUTBOL 6.0 Apertura '98

y otros 22 espectaculares reviews!
La mejor guía para tus compras

HALF LIFE
BLOOD 2
SIN
CARMAGEDDON 2
ROGUE SQUADRON 3D
KING'S QUEST : M.O.E.
TOMB RAIDER III

y muchos más!

GRUPO EDITORIAL

www.xtremepc.com.ar

EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL X-FILES Y DEL GRIM FANDANGO

YA ESTA A LA VENTA EN KIOSCOS DE TODO EL PAIS

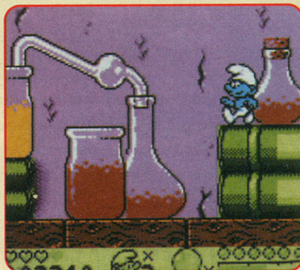
GA

Diez largos años han pasado y 65 millones de aparatitos se han vendido en todo el mundo. Más de 1000 juegos fueron creados para él alrededor de planeta, y más de 500 han salido a la venta en Estados Unidos. Una gran parte de éstos se han importado al país a través de Gamela Argentina S.A., el distribuidor oficial de Nintendo en Argentina, y aunque el color en los equipos portátiles no es ninguna novedad, un nuevo Game Boy (muy similar en diseño a su ultima versión "Pocket") acaba de salir a la venta. La fiebre vuelve a empezar...

Poderoso el chiquitín

Con una pantalla sensiblemente más pequeña que el modelo común, el Game Boy Color posee una paleta de 32.000 colores de los cuales sólo puede mostrar en forma simultánea 56. La nueva pantalla fue diseñada con tecnología propietaria de SHARP, que por cierto se asemeja en calidad visual a la del ya olvidado Game Gear, con algunas diferencias básicas.

Primeramente el display del GBC no posee iluminación propia, por ende a cuanto más luz, mejor se verá la pantalla. Este "inconveniente" soluciona el gran problema del GG, el cual era que las pilas duraban un par de horas a pesar de necesitar cuatro AA chicas. El GBC lleva dos AA chicas y éstas duran aproximadamente de 10 a 12 horas. Una ventaja por cierto enorme. El precio del equipo en Argentina rondará los $190 (sin ningún juego), a diferencia de los casi $250 que costaba el Game Gear en su época. Otro gran aspecto de este GBC es que cuenta con la ya mencionada librería de juegos, realmente impresionante, que incluye clásicos de casi todos los géneros existentes, además de que la versión de Tetris para Game Boy es sin dudas la mejor de este juego, terriblemente adictivo (y la nueva versión DX con soporte color es aún mejor, con nuevos modos de juego). Está, además, la nueva versión color de Zelda: Link's Awakening que incluye objetos y detalles inéditos en la edición

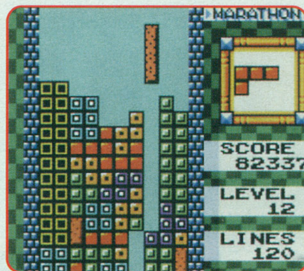


The Smurfs' Nightmare

ME BOY COLOR

anterior, de por sí, ya un motivo esencial que hará a los fanáticos comprarse este aparatito. Y como para confirmar que pensaron en todo, los juegos preparados para el Super Game Boy (que se utiliza con el Super Nintendo) son compatibles en el tratamiento de color (que era más limitado), con el nuevo GBC y algunos, incluso, son recoloreados vía hardware para un mejor resultado cuando son introducidos en el GBC, entre estos últimos podemos citar los casos de Metroid II o la versión común de Zelda: Link's Awakening.

El único problema para los usuarios de Game Boy común es que algunos juegos utilizarán "el modo dedicado" del GBC y no correrán en estos equipos, aunque por ahora, el único anunciado con estas características es el: The Smurfs' Nightmares de la compañía francesa Infogrames. Además Nintendo y el resto de las compañías se encuentran a full preparando una gran cantidad de títulos para este nuevo sistema, así como versiones nuevas de juegos clásicos para que aprovechen los 56 colores del nuevo sistema (Ver cuadro especial).



Tetris DX

Mirá, Mamá, sin cables

Otros de los pequeños detalles de este nuevo GB es la inclusión de un port infrarrojo para la comunicación entre estos pequeños equipos. Ahora es posible jugar al Tetris o combatir por la supremacía en Pokemon con tan sólo estar cerca de una amigo/a con otro equipo y su respectivo cartucho del juego. Realmente un "pequeño" detalle realmente espectacular.

En conclusión

Prácticamente no hay nada criticable en este nuevo GBC, obviamente Nintendo fue a lo seguro y trabajó duramente para no dejar afuera a los dueños de los equipos anteriores, que seguramente poseen decenas de cartuchos y no les agradaría verlos llenarse de polvo en el estante del olvido. Todos los detalles estuvieron sumamente cuidados, el diseño es compacto y cómodo para jugar, tanto por ratos cortos como en viajes prolongados y la calidad visual de la nueva pantalla es sencillamente impresionante. La variedad de títulos es incuestionable, y los nuevos cartuchos con soporte color están apareciendo a un ritmo realmente alentador. Quizás lo único objetable es que los que posean la Game Boy Camera seguirán viendo las digitalizaciones en blanco y negro, evidentemente no había una solución posible al respecto. Aunque Nintendo perdió una gran porción del mercado de las consolas a manos de la Playstation, no sólo en Argentina sino que en todo el mundo, en el mercado de las portátiles o "Hand-Helds" parece ser el rival al que nadie, por el momento, piensa enfrentar. En definitiva, súper recomendable.


Men in Black


Gex: Enter the Gecko


Wario Land 2

Los Juegos

Por suerte, ya desde su lanzamiento el Game Boy Color posee además de la librería ya existente de títulos, una buena cantidad de juegos con soporte para color.

Ya disponibles (al 22/12/1998)

A Bug's Life	THQ
Bomberman Pocket	Nintendo
Conker's Pocket Tales	Nintendo
Frogger	Hasbro
Game & Watch Gallery 2	Nintendo
Gex: Enter the Gecko	Crave
Men in Black	Crave
Mortal Kombat 4	Midway
NFL Blitz	Midway
Pitfall: Beyond the Jungle	Crave
Quest for Camelot	Nintendo
Rampage: World Tour	Midway
Tetris DX	Nintendo
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim
Wario Land 2	Nintendo
Zelda: Link's Awakening DX	Nintendo

Próximamente

Arcade Classics: Defender / Joust	Midway
Bugs Bunny Crazy Castle 3	Nintendo
Carrot Crazy	Infogrames
Classic Duo: Spy Hunter / Moon Patrol	Midway
Cool Hands	Take Two
Deja Vu 2	Kemco
Duke Nukem	GT Interactive
Hexcite	Ubi Soft
Logical	Sunsoft
Montezuma's Revenge	Take Two
NBA In the Zone 99	Konami
NBA Jam 99	Acclaim
NHL Blades of Steel	Konami
Power Quest	Sunsoft
Reservoir Rat	Take Two
Roadster '99	Titus
Rugrats	THQ
San Francisco Rush	Midway
Shadowgate	Nintendo
Shangai Pocket	Sunsoft
South Park	Acclaim
Spawn	Konami
The Smurfs' Nightmare	Infogrames
Titus Junior	Titus
Twouble	Infogrames
WWF War Zone	Acclaim

TOMB RAIDER III

Lara Croft está nuevamente entre nosotros y esta vez nos tocará acompañarla en una peligrosa aventura alrededor del mundo.

En este caso, la historia está centrada en un meteorito que chocó contra la Tierra unos 100.000 años atrás, en lo que hoy se conoce como el continente Antártico. Todo comienza cuando una expedición que está en el lugar del impacto, detecta unas extrañas lecturas de energía en toda la zona y momentos después de revisar todo cuidadosamente, encuentran la tumba de uno de los miembros de un grupo de marinos, que siglos atrás exploró el sitio en donde cayó el meteorito desde el interior.

Al revisar el diario de este marino, descubren que en esa caverna ellos encontraron una serie de misteriosos artefactos, que luego fueron a parar a distintas partes del mundo.

Nuestra aventura comenzará en las selvas de la India, con Lara, que casualmente está buscando uno de estos artefactos, pero sin tener idea de dónde viene, todo lo que ella sabe es lo que cuentan algunas leyendas, que entre otras cosas dicen que el objeto posee grandes poderes.

De aquí en más y a medida que vayamos progresando iremos conociendo otras personas que nos hablarán sobre el resto de las reliquias y poco a poco descubriremos lo que realmente sucede en esta historia llena de sorpresas.



Lo nuevo

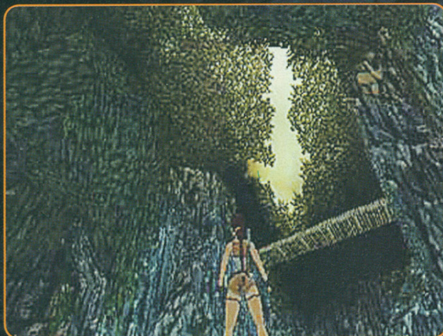
Una de las novedades más importantes de Tomb Raider III es que es uno de los primeros juegos de Playstation que utiliza un novedoso sistema de gráficos de alta resolución, con el que logra un nivel de detalle muy bueno. Además este juego tiene una amplia gama de nuevos efectos especiales, como por ejemplo: Luces de colores, humo, transparencias, lluvia, nieve, etc., que le dan más vida a cada escenario.



Personalmente estoy de acuerdo conque la calidad de los gráficos es muy buena y a pesar de que en el aspecto técnico no soy lo que se diría un iluminado, lo de la alta resolución me parece que pasa prácticamente desapercibido... no sé, en una de esas si me pongo anteojos...

Si bien el estilo del juego es bastante más calmado que el del Tomb Raider II, la gente de Core ha agregado algunas nuevas armas





hasta el último rincón.

Tomb Raider III es el título más largo de esta saga y tiene un total de 19 niveles que están divididos en cinco zonas principales. En este aspecto el juego tiene otra novedad bastante interesante que es la posibilidad de elegir a qué parte del mundo vamos a ir, pero esto podremos hacerlo siempre y cuando hayamos encontrado el primer artefacto.



como ser un lanzagranadas, una ametralladora de alto poder, un lanzamisiles y otras cositas más, como para que la acción también esté presente. Por otro lado también podremos usar una serie de nuevos vehículos, como por ejemplo: Un quad, kayaks, carros sobre rieles, entre otros, que hacen que el juego sea lo más variado posible.

Como si todo esto fuera poco, ahora Lara tiene algunos movimientos nuevos, (correr, caminar agachada y avanzar colgada de algunos techos) cosa que permitió que los diseñadores hicieran niveles más complejos, llenos de aberturas y huecos de difícil acceso, ideales para los que les gusta explorar





Como agregado adicional, podremos llegar a un nivel oculto que sólo aparecerá una vez que hayamos descubierto los 59 lugares secretos que hay en todo el juego, en otras palabras, todos los que hay en cada nivel.

Algunas aclaraciones

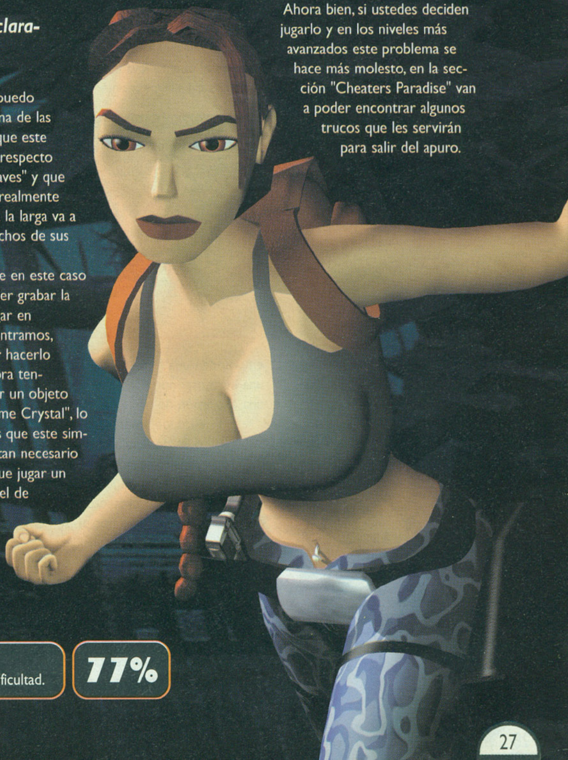
Algo que no puedo dejar pasar, es una de las modificaciones que este juego tiene con respecto al sistema de "Saves" y que me parece algo realmente nefasto ya que a la larga va a desalentar a muchos de sus fanáticos.

Lo que sucede en este caso es que para poder grabar la partida en el lugar en donde nos encontramos, en vez de poder hacerlo como antes, ahora tendremos que usar un objeto llamado "Savegame Crystal", lo peor de todo es que este simpático objetito, tan necesario para no tener que jugar un interminable nivel de nuevo, rara vez está al alcance de la mano y por lo general en cada nivel no hay suficientes.

Lo que todavía no termino de entender es por qué pusieron este ridículo sistema de "Save" en la versión de Playstation, ¿Será acaso para que la versión de PC, en la que se puede grabar normalmente se venda más?...

Además, es importante que sepan que este título es el más largo y difícil de la saga así que a menos que sean fanáticos a muerte de los Tomb Raider y la tengan SUPER-CLARA con este tipo de juegos, les recomiendo que tengan cuidado, porque este juego es muy bueno, pero al poco tiempo de jugarlo pueden terminar con un ataque de esquizofrenia.

Ahora bien, si ustedes deciden jugarlo y en los niveles más avanzados este problema se hace más molesto, en la sección "Cheaters Paradise" van a poder encontrar algunos trucos que les servirán para salir del apuro.



Lo mejor: Los gráficos y los efectos
Lo peor: El sistema de "Save" es de cuarta. La dificultad.

77%

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Hay ocasiones en las que las palabras no son un método ciento por ciento efectivo para describir una situación y mucho menos una experiencia. Frente al desafío de intentar contarles las satisfacciones que brinda jugar la última aventura de Link, uno no puede menos que acongojarse. Abran sus mentes, dejen volar libremente su imaginación e inicien conmigo un viaje a la mítica tierra de Hyrule, guiados por la sabiduría del más grande creador de juegos de todos los tiempos: Shigeru Miyamoto.

Todo comienza con una pesadilla recurrente, mientras Link duerme en su cómoda casa ubicada en la copa de uno de los arboles más altos y hermosos del bosque Kokiri. En el, se encuentra frente a un castillo en el medio de una terrible tormenta, de repente el puente levadizo desciende, y unos extraños caballeros montados en veloces corceles



emprenden una feroz huída, uno se lleva consigo a una hermosa muchacha que nos mira al pasar, con una expresión de triste desconsuelo...el último de ellos, de un aspecto terriblemente diabólico, se detiene a observarnos... En ese momento somos despertados por un hada, que fue enviada hacia nosotros por el gran árbol Deku, protector de la aldea, con el mensaje de que nos presentemos ante él, lo más urgentemente posible...

La magia ha comenzado, y será difícil volver a la realidad Miyamoto, el legendario creador de Mario y de casi todos los personajes más famosos de la historia de Nintendo, nos demuestra que su magia sigue intacta y que unos minutos con sus creaciones alcanzan para quedarnos hipnotizados hasta el final.



Seguir contando detalles de la historia sería un despropósito, no sólo porque el "juego" se encarga de esta tarea magistralmente, y como para no arruinarles ningún detalle de la odisea que Link deberá llevar a cabo.

Ocarina of Time es el primer juego de la saga que está realizado en 3 dimensiones, y aunque en los primeros momentos, uno se pregunta el por qué de la perspectiva en tercera persona, a los cinco minutos estaremos tan acostumbrados a la interface que ya nunca lo recordaremos.

Comienza la Odisea

En el comienzo del juego controlaremos a un Link de tan solo ocho años que tiene como objetivo principal salvar al mundo de Hyrule. Como en todos los juegos de Miyamoto, la compleja interface nos es explicada paso a paso y de manera clara, llena de ejemplos, y para cuando llegue el momento de enfrentar los desafíos más complejos estaremos totalmente familiarizados con la misma. Los personajes secundarios forman una parte trascendental de la historia, ya que no sólo nos brindan nueva informacion y datos de cómo progresar, sino que muchos de









ellos nos explican con gran detalle, varias de las cosas que podemos hacer.

Si hay algo que Ocarina of Time recrea con una calidad enorme es la sensación de que el mundo de Hyrule realmente "Vive". No sólo por la gente que puebla las aldeas o los palacios, sino por todos los pequeños detalles (realmente innumerables) que acontecen todo el tiempo ante nuestros ojos. Desde el paso del tiempo, visualmente representado con la caída de la noche y el alba subsiguiente, sino con los cambios en las criaturas que pueblan cada sector, según los horarios.

Cuando uno recorre las praderas de los campos de Hyrule realmente puede "sentir" la inmensidad del mismo, y con el caer de la noche, en medio del bosque, tendremos la necesidad de buscar desesperadamente algún refugio para no tener que lidiar con las extrañas criaturas que pululan en las penumbras.

La jugabilidad

Los fanáticos pueden respirar tranquilos, Zelda sigue fielmente el espíritu de sus antecesores en todo sentido, y como no podía ser de otra manera, los dungeons seguirán conformando una gran parte del mismo.

En ellos es donde deberemos usar un poco más la cabeza, aunque por suerte, todo el juego es muy lógico. Si nos quedamos momentáneamente trabados, en un 99% de los casos si "pensamos" como resolver un x motivo lo terminaremos haciendo de una manera más eficaz, que si empezamos a intentar todo lo que se nos ocurra.

Link se defenderá a través de la historia con diferentes armas, en sus comienzos con una honda o los ya conocidos boomerangs y en su etapa adulta con arcos y flechas, entre otras armas clásicas de la saga como las bombas. En los combates el juego adopta momentáneamente una eficaz perspectiva en primera persona.

También disponemos de una gran cantidad de movimientos para realizar las diversas acciones a las que nos veremos expuestos durante la travesía, además de un complejo mapa e inventario, donde podremos salvar nuestra posición, equipar a Link con los diferentes tipos de armas, escudos, pociones y objetos que encontraremos en el juego.

Un largo camino

Para finalmente enfrentar a Ganondorf tendremos que viajar siete años en el tiempo hacia el futuro, para controlar una versión mayor de nosotros mismos, pero ante un enemigo que en ese futuro es también mucho más poderoso y maléfico que en el presente, para lograrlo este viaje temporal deberemos aprender unas canciones que se tocan en la ocarina (una especie de flauta) que es la que le da el titulo al juego y que no solo permite en un nivel avanzado del juego, viajar por el tiempo sino que también permite cosas mucho más simples como abrir puertas o algunas más complicadas como transformar la noche en día.

Aunque el juego siempre tiene una línea argumental principal, las variantes y sub-misiones que podemos afrontar son incontables. Desde dedicarnos un largo tiempo a la pesca, correr a lomo de hermosos corceles o simplemente cortar el pasto de toda Hyrule, después de todo en este mundo, uno no sabe con que se va a encontrar a la vuelta de la esquina.... seguramente con algo sorprendente como lo es todo el conjunto de buenas ideas que conforman este Ocarina of Time.

De pié por favor...

Miyamoto nos demuestra una vez más que nada es imposible, cuando los objetivos a alcanzar uno los tiene lo suficientemente presentes como para no irse por otros caminos. Los jugadores de toda la vida, le estamos eternamente agradecidos...



Lo mejor: Los gráficos, la jugabilidad.
Lo peor: Las secuencias del final (como siempre)

99%

DarkStalkers 3

Si ustedes son fanáticos de este tipo de juegos, y se alguna vez se engancharon con alguno de los títulos de la saga "Dark Stalkers" en los juegos de salón, entonces presten mucha atención a esta nota, porque esta vez Capcom se puso las pilas y se mandó una conversión que nada tiene que envidiarle a las versiones originales.



Dark Stalkers 3, también conocido como Vampire Savior EX Edition no sólo es una exelente conversión de la versión de salón, sino que además tiene la particularidad de ser una combinación entre los tres últimos títulos de esta saga, que son: Vampire Savior, Vampire Savior 2 y Vampire Hunter 2.

¿Qué hay de nuevo?

En esta versión tendremos a nuestra disposición a todos los personajes de estos tres títulos al mismo tiempo, con lo que tendremos un total de 18 combatientes seleccionables junto con 2 personajes ocultos y una serie de versiones alternativas de algunos personajes normales (para más información vean la sección "Cheater´s Paradise").

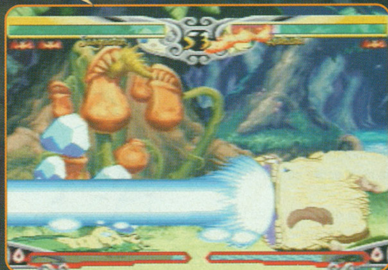
Este juego tiene además una interesante opción llamada "Original Character" con la que podremos editar los colores de cualquier luchador y luego grabarlos en el Memory Card, pero lo más importante de esta nueva opción es que una vez que hayamos grabado nuestro nuevo personaje, ya sea editado o no, podremos acceder a un nuevo modo de pelea conocido como "Guest" en el cual el personaje que estemos usando empezará teniendo menos fuerza y menos energía que los demás, pero a medida que vayamos ganando conseguiremos puntos de experiencia para hacer que suba de nivel y así mejorar sus habilidades de la misma forma que se hace en los juegos de Rol.







La calidad de los gráficos de Dark Stalkers 3 EX, es de lo mejor, aquí los personajes tienen casi todos los cuadros de animación de las versiones originales y además los movimientos especiales, supers e incluso las animaciones de los fondos, respetan al original casi a la perfección, lo mejor de todo es que prácticamente nunca pierden su velocidad.



Sinceramente creo que esta vez los muchachos de Capcom se han lucido, haciendo un juego ideal para todos los fanáticos de este género y al parecer, no están dispuestos a repetir un papelón como el del X-Men Vs. Street Fighter, así que esperemos que lo que se viene sea cada vez mejor.

En pocas palabras, si les gustan los juegos de pelea 2D, acá tienen una muy buena opción para pasárselas repartiendo bifes un buen rato.

Lo mejor: Los gráficos, la jugabilidad.
Lo peor: Las secuencias del final (como siempre)

92%

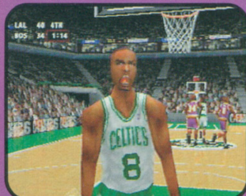
Playstation







Lo mejor del mes



NBA Live '99



Crash Bandicoot 3

Nintendo 64





Aprenda nuestros jeroglíficos

CANT. DE JUGADORES
BLOQUES DE MEMORIA
JOY. ANALOGO
NO PARA MENORES
SHOCK / RUMBLE
MADE IN JAPAN!

GENERO

ACCION / ARCADE
AVENTURA
CARRERA
COMPILADO
DEPORTE
ESTRATEGIA
INGENIO
PELEA
RPG
SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una desgracia, un mal que nunca debió ser engendrado, por lo tanto no merecen aparecer en este prestigioso ranking. ¡Escápenle como a la peste!



(59-50) Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) Cuidado!!
Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) Corran!!!
Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.



Assault Retribution





Por: Santiago Videla

Esta es una producción un tanto inusual teniendo en cuenta el tipo de juegos que la gente de Midway suele hacer y tal vez por eso algunas cosas se les quedaron en el tintero, pero como primer intento es válido, e incluso el juego resulta interesante en algunas cosas.

Assault Retribution es un arcade 3D muy parecido a lo que fue en su momento la primer versión del Contra para Playstation, (me refiero al Contra 3D) en donde todo se resume a avanzar matando a todos los bichos que se nos crucen en el camino.

Los gráficos, tanto de los escenarios como los de los personajes tienen una buena calidad y además están acompañados por algunos efectos especiales bastante interesantes, por otro lado, a medida que vamos avanzando la cámara desde donde vemos la acción va cambiando de ángulos, lo que hace que el juego tenga un poco más de atractivo.

El juego en sí es bastante simple y no cuesta demasiado llegar lejos, igualmente la dificultad es regulable.

Obviamente se imaginarán que no estamos ante un clásico ni nada de eso, simplemente se trata de un juego de acción bastante simple y con buenos gráficos, que puede ser interesante para pasar el rato.

Un consejo... pídanlo prestado.

Compañía / Distribución: Midway

Dirección de Internet: www.midway.com





Lo Mejor: La jugabilidad

Lo Peor: Poca originalidad

64%



Running Wild





Por: Santiago Videla

De los mismos productores que en su momento hicieron al conocidísimo Crash Bandicoot, nos llega este juego un tanto extraño que a pesar de tener algunas ideas interesantes, no termina de convencer.

Running Wild no es un juego de carreras como cualquier otro y lo que es más, ni siquiera tendremos que usar un auto o cualquier otro tipo de vehículo.

Por decirlo de alguna manera, lo más original que tiene Running Wild es que aquí las carreras son de obstáculos y obviamente habrá que correrlas a pie, para esto tendremos 6 personajes a nuestra disposición y cada uno de ellos tendrá distintas habilidades y estilos para correr, además el juego tiene un total de cuatro pistas, a las que se le agregarán dos más que aparecerán a medida que vayamos ganando.

Gráficamente, la calidad de Running Wild es buena pero de ahí no pasa, los modelos y los movimientos de los personajes tienen un buen nivel y los escenarios son bastante variados, aunque sus texturas no son muy elaboradas.

Si ustedes son de aquellos fanáticos de cualquier juego de carreras y están buscando algo para jugar entre varios al mismo tiempo, les recomiendo que traten de verlo primero, puede ser que en una de esas les guste, de lo contrario lo mejor que pueden es correr hacia otro lado.

Compañía / Distribución: 989 Studios

Dirección de Internet: www.989studios.com





Lo Mejor: Los personajes

Lo Peor: Pocos escenarios

59%



Crime Killer





Por: Santiago Videla

Si la policía del futuro llega a ser como ésta mejor sálvese quien pueda.

En Crime Killer estaremos al mando de tres vehículos (un auto, una moto y una especie de auto-avión) con los que tendremos que perseguir y reventar a cuanto criminal se nos cruce por delante.

Este juego tiene un problema que en lo personal me pareció bastante molesto al momento de tener que alcanzar a los criminales que tenemos que intercepta, lo que sucede es que en estas diminutas ciudades futuristas, el tránsito circula como si no estuviese pasando nada y los demás autos nunca se hacen a un lado para dejarnos el paso, lo que nos obliga a sacarlos del camino volándolos en pedazos si es que pretendemos alcanzarlos alguna vez, con lo que terminamos liquidando a más inocentes que cualquier criminal, como si eso fuera poco, muchos de los supuestos civiles nos disparan de vez en cuando, incluso cuando evitamos dañarlos por todos los medios y si a eso le sumamos la calidad regular de sus gráficos, lo poco interesante de su estilo y que los indicadores nos quitan un cuarto de la pantalla, lo que nos queda es un juego que quedará en el olvido rápidamente.

Este no es el peor juego que me tocó revisar, (el peor es el King of Crusher) pero está bastante lejos de ser el mejor, en fin... ¿Hace falta decir algo más?

Compañía / Distribución: Psygnosis

Dirección de Internet: No hay información disponible





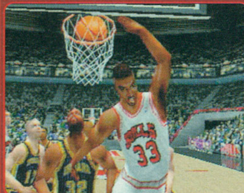
Lo Mejor: Los efectos

Lo Peor: Es un embole

41%



NBA Live '99



Por:Hernán Parra

Aunque para este año estén perdidas totalmente las esperanzas de tener el básquet de la NBA por televisión, la gente de Electronic Arts se ha compadecido de nosotros y saca para nuestro deleite esta nueva versión. Desde una excelente presentación al ritmo de volcadas y chicas bailando, llegamos al menú principal. Allí podremos seleccionar las típicas opciones de exhibición, temporada, finales y práctica, más torneo de triples. En otro menú aparte podremos seleccionar las distintas opciones de juego, modificar los equipos, crear jugadores, editarlos y mirar las estadísticas. El juego ya viene pre-seteado con un modo arcade y otro simulación. En el modo arcade, el juego se parece bastante al NBA Jam: No existe el fuera, los árbitros no cobran las faltas y las volcadas son espectaculares. El modo simulación en cambio incluye todas las reglas. Se puede crear un modo intermedio con las reglas que nosotros deseamos que sean tenidas en cuenta. Los gráficos del juego son excelentes; los jugadores poseen facciones parecidas a las reales, gesticulan, y festejan cuando hacen una buena jugada. Los movimientos son muy buenos, lo mismo para la respuesta a los controles. Sin lugar a dudas este juego no lo puede dejar pasar ningún fanático del basquet o los juegos deportivos.

Compañía / Distribución: EA Sports/Electronic Arts

Dirección de Internet: www.easports.com

1 a 8 · 1 a 6



Lo Mejor: Las opciones

Lo Peor: Nada

95%



Rally Cross II



Por: Martín Varsano

Esta nueva entrega de la saga tiene varios puntos a favor con respecto del original y varios puntos en contra. Por una parte el difícil manejo del auto, que hacía que diéramos trompos al menor error en los cálculos al tomar una curva, ha sido mejorado. Esto puede parecer un tanto sencillo para los que jugaron al anterior, pero las pistas del RC2 son más amplias y complejas, por lo que la cosa se ha equilibrado. Por el otro lado, tenemos la opción del manejo con el control análogo, cosa que yo no recomiendo ya que es un tanto sensible, por lo que es bienvenida la opción de utilizar el viejo método tradicional.
Si las pistas del juego no fueron suficientes para vos y tu amigo (el juego soporta un modo de dos jugadores con la pantalla dividida horizontalmente) tenés un editor de pistas, para crear nuevas opciones, lo que le da sin duda al programa algo más de vida útil.
Los gráficos, aunque no están al nivel del Gran Turismo, son bastante detallados, aunque un tanto pixelados. Es perdonable por la complejidad de las mismas, y se entiende ya que los programadores quisieron que el juego tuviera una velocidad constante de 30 cuadros por segundo, algo indispensable para un juego de estas características.

Compañía / Distribución: Idol Minds / 989 Studios

Dirección de Internet: www.989studios.com

1 y 2 · 1



Lo Mejor: La física de los autos

Lo Peor: El control análogo

76%



B. Circuit Pro Bowling



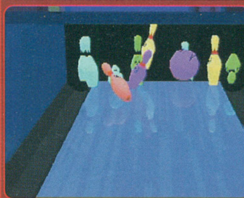
Por: Santiago Videla

Para todos los interesados en este deporte, llegó Brunswick Circuit Pro Bowling, que a simple vista, parece ser uno de los mejores simuladores de Bowling de la Playstation.
En este juego podremos organizar distintas competencias individuales y torneos entre varios jugadores, ya sean controlados por la máquina o no, además, otra de las opciones de Brunswick Circuit Pro Bowling nos permitirá iniciar una carrera como jugador profesional y competir contra los más grandes de este deporte.
Este juego tiene una opción con la que podremos crear nuestro propio personaje y guardarlo en el Memory Card, aunque también podremos seleccionar de entre algunos de los jugadores (reales) más conocidos del mundo y usarlos nosotros o asignárselos a la máquina para enfrentarlos en las competencias individuales. Todo el juego está totalmente hecho en 3D y la acción se ve desde varias cámaras que van siguiendo el partido en forma automática y en general la calidad de sus gráficos es bastante buena para este tipo de simuladores.
Si ustedes son de los fanáticos del Bowling, seguramente este juego les va a resultar muy agradable especialmente porque está bien hecho y además porque no hay mucho de dónde elegir.

Compañía / Distribución: SNK

Dirección de Internet: No hay información disponible

1 a 4 · 1



Lo Mejor: La jugabilidad

Lo Peor: Si no te gusta el Bowling... todo

64%



FIFA '99



Por: Hernán Parra 

La gente de Electronic Arts nos está mal acostumbrando a tener una nueva versión de este juego cada 6 meses. A la misma engine del FIFA WC 98, le realizaron unas cuantas mejoras para que salgamos todos corriendo a comprarlo. La interfaz con el usuario fue cambiada por una un poco más fácil de utilizar. Obviamente continúa la cantidad infinita de menúes, que nos dan la posibilidad de configuración y edición de muchos aspectos del juego, logrando que nos pasemos horas y horas realizando modificaciones en equipos, transfiriendo jugadores y mirando estadísticas. En cuanto comencemos a jugar nuestro primer partido nos daremos rápidamente cuenta que finalmente los jugadores responden a nuestro control de manera inmediata, no como en versiones anteriores que tardaba lo que parecía un siglo en reaccionar a nuestro comando. Otra cosa que se nota desde un primer momento es que aparece una señal indicándonos a un posible receptor cercano a nosotros, lo cual es muy práctico. La velocidad de juego es ahora configurable y va desde normal hasta muy rápida. Aunque notaremos que cuando la pantalla se llena de varios jugadores, las animaciones son bastante recortadas, pero nunca baja la velocidad del juego en sí. En una palabra: Recomendadísimo.

Compañía / Distribución: EA Sports/Electronic Arts

Dirección de Internet: www.easports.com



Lo Mejor: Las opciones

Lo Peor: Movimiento recortado

93%



Lemmings / Oh No More...



Por: Maximiliano Peñalver 

Por fin estas suicidas criaturitas invaden la Playstation con sus altísimas cuotas de adicción y dolores de cabeza. Psygnosis preparó un paquete realmente tentador y en un sólo CD incluyó (que aprendan los de Capcom a no chorear con dos o tres juegos de hace 15 años por compact) además de la versión original de Lemmings, su disco de datos Oh no more Lemmings, brindando un total de 209 niveles en que jugar.
Otro detalle admirable es que el juego no fue meramente convertido sino que se tomaron el trabajo de adaptarlo de la mejor manera, con soporte para Mouse, realmente vital para poder jugarlo de manera decente. El juego consiste en guiar a un grupo de Lemmings (variable según el nivel) desde un portal hasta la salida, en la que por fin estarán a salvo.
Lo que realmente hace de este un juego complicado es lo "estúpidas" que son estas criaturas, siguiendo constantemente su camino, ya sea que tengan delante de si un abismo de 10.000 metros o una gran llamarada, por lo que nos veremos en más de un aprieto para salvarlas a todos y cada uno de ellos (aunque un 100% no siempre es necesario).
Para lograrlo tendremos a nuestra disposición cierta cantidad de objetos que deberemos usar con suma discreción si no queremos que a último momento nos falten recursos para salvar a los que faltan.
Estamos ante un excelente juego de ingenio, que junto con el Tetris, ocupan el primer puesto en mi ránking de este género en particular. Sencillamente impresionante.

Compañía / Distribución: Psygnosis

Dirección de Internet: www.psygnosis.com



Lo Mejor: Súper adictivo

Lo Peor: Oh no more Lemmings! roza lo imposible

91%



Xenogears



Por: Santiago Videla 

Buenas noticias para los fanáticos de los juegos de ROL, la tan esperada versión en inglés de este nuevo título de Square acaba de hacer su aparición.
En sí, el estilo de Xenogears es bastante parecido al del Final Fantasy VII con la diferencia que en este juego, todos los personajes están hechos en 2D y los escenarios y los robots ("gears") en 3D.
Esta especie de ensalada entre 2D y 3D, posiblemente sea el punto más flojo del juego ya que los persnajes tienen en general pocos cuadros de animación y por momentos se ven demasiado cuadriculados o pixelados, pero igualmente no influyen demasiado ya que la calidad del juego en general sigue siendo muy buena. El sistema de pelea también tiene un leve parecido con el del Final Fantasy VII, sólo que en este caso es por turnos como en la mayoría de los RPG.
Sin duda el punto más fuerte de Xenogears es el argumento, pero como ya se imaginarán la cantidad de diálogos y texto que son vitales para entender el juego es muy grande así que si no saben algo de inglés (en lo posible bastante), lo que les recomiendo es que hagan un curso acelerado o de lo contrario dedíquense a otro tipo de juegos, si por otro lado les gustó el Final Fantasy VII, acá tienen una muy buena alternativa.

Compañía / Distribución: Squaresoft

Dirección de Internet: www.squaresoft.com



Lo Mejor: Espectaculares Gráficos

Lo Peor: Los personajes en 2D

87%



Small Soldiers



Por: Martín Varsano

Generalmente los juegos que están basados en películas son un desastre, y lamentablemente para nosotros, felices poseedores de una Playstation, el Small Soldiers no es una excepción.
El juego, como les decía, está basado en la película de Dreamworks (que tampoco es gran cosa), y nuestro obejtivo será defender nuestro mundo, Gorgon, de Chip Hazard y su equipo de G.I. Joes, conocidos como los Commandos. Para cumplir con nuestro cometido habra que recorrer más o menos unos quince niveles, en los cuales encontraremos una buena cantidad de armas y vehículos para poder despachar al enano maldito.
Tal vez el único punto interesante del Small Soldiers sea su modo de dos jugadores con la pantalla dividida, y esto tal vez le dé un poco más de vida a un título por el cual no vale la pena desembolsar el dinero. Entiéndanme, no es que esté mal hecho ni nada por el estilo, sólo que parece tan poco divertido desde un principio que es preferible mirar una grabación de un almuerzo de Mirtha Legrand seis veces al hilo.
Una verdadera lástima, porque la verdad que con la plata que tiene Spielberg podría ponerse las pilas y contratar a gente con un poco más de imaginación y ganas de hacer algo divertido y ameno.

Compañía / Distribución: Dreamworks / EA
Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: La intro de Dreamworks

Lo Peor: El resto

40%



Apocalypse



Por: Matías Corbelle (Kato)

Llegó el Apocalypse, llegó con sus cuatro jinetes, qué increíblemente no vienen por nuestras vidas, vienen por las billeteras. Pero no llegó con todo lo que prometía, sólo vino con el heroe, Bruce Willis. El juego: espectaculares secuencias de video en donde se lo ve a Willis personificando a Tray, un científico que cambia los tubos de ensallo por armas letales, a esto agréguenle un poco de acción y listo. En realidad tiene acción, si se le puede llamar acción a limitarse a correr como loco disparando en todas direcciones casi sin sentido.
Lanzallamas, armas automáticas, lanzamisiles y granadas de mano, el kit completo del héroe estandard. El objetivo: salvar al mundo de un loco sacerdote y de sus jinetes del apocalipsis. Te enfrentás a terribles enemigos, ratas gigantes, tanques lanzallamas, zombies y lo más difícil de vencer: los sorprendentes e inesperados cambios de las cámaras. Tiene dos cosas a favor, las caras de Bruce, y la variedad de escenarios que van desde una prisión no muy segura, montañas laberínticas, paisajes volcánicos y hasta lo que lamnetablemente nunca puede faltar en este tipo de juegos: las cloacas apocalípticas de una ciudad redundantemente apocalíptica. En mi ranking de juegos entretenidos, está entre un partido de bochas y el tenis de la Commodore 64. En conclusión el héroe salva a la Tierra una vez más, la pregunta es ¿podrá salvar al juego de su propio apocalipsis?

Compañía / Distribución: Neversoft Ent. / Activision
Dirección de Internet: www.activision.com



Lo Mejor: Las secuencias del film

Lo Peor: Las cámaras

45%



Twisted Metal III



Por: Martín Varsano

Una verdadera lástima. Yo realmente me había entusiasmado con la idea de la salida del TM3, pero luego de jugar 10 minutos uno se da cuenta que las cosas no son como antes. Luego me enteré de que la gente responsable de los otros TM no estaban más en el equipo de producción, y que 989 Studios se había hecho cargo de la serie (los que huyeron han realizado un juego "muy" parecido, diríamos, que se llama Rogue Trip). Ahí me dí cuenta porque la cosa no parecía igual. Para empezar, déjenme hablarles del sonido. La música (algo así como un Techno Heavy Metal a cargo de White Zombie) es la adecuada, pero lo que falla son sin duda los efectos. La ametralladora suena como petardos mojados, y hablando de mojado, ni les digo el sonido del auto al entrar al agua. Lamentable. Por el otro lado, ahora los autos vuelcan (cosa que no estaría mal) pero son tan sensibles que pisar un pucho prendido los hace volcar. ¡Muy Mal!
Tal vez lo único rescatable del juego sea el modo multiplayer, que permite hasta 4 jugadores simultáneamente, aunque yo recomiendo un televisor grande si no quieren una migraña crónica.
Lamentablemente el juego no es todo lo que se esperaba, y títulos novatos como el Vigilante 8, y por que no el mismísimo Rogue Trip, hacen pedazos al TM3.

Compañía / Distribución: 989 Studios / SCEA
Dirección de Internet: www.989studios.com



Lo Mejor: Los anteriores TM

Lo Peor: Este

40%



Test Drive 5



Por: Santiago Videla

Finalmente, ya está disponible para los usuarios de Playstation, la última versión de este conocido juego de coches.

Gracias a que su versión anterior no tuvo el éxito que todos esperaban, la gente de Accolade decidió que ya era hora de usar un poco más la cabeza y cambiar algunas cosas.

Además de las clásicas opciones para correr en campeonatos o en carreras individuales, Test Drive 5 les dará la posibilidad de jugar en una modalidad de persecución en la que estarán al volante de un patrullero tratando de detener a todos los corredores que se entusiasmen con el acelerador, este juego, también tiene opciones para jugar de a dos al mismo tiempo (en pantalla dividida) en todo tipo de competencias, incluyendo picadas.

Test Drive 5 les ofrecerá una amplia variedad de autos para elegir entre los que tendrán algunos clásicos de la década del 70, por otro lado, habrá unos cuantos autos y pistas ocultas, que irán apareciendo a medida que logren ganar.

Como último comentario, creo que los gráficos y los efectos de este juego tienen una muy buena calidad, y además sus opciones son lo suficientemente variadas como para mantenerlos enganchados un buen rato, así que si son fanáticos de las carreras, acá tienen una buena alternativa.

Compañía / Distribución: Accolade

Dirección de Internet: www.accolade.com



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: La dificultad

83%



Medievil



Por: Martín Varsano

El trabajo de ser héroe es ingrato, especialmente cuando se necesita uno para detener a un mago que se niega a morir, no importa cuantas veces se lo mate. Esa es la historia de Sir Daniel Fortesque, el personaje que comandamos en el Medievil, y que para ser sinceros, está medio destruído (es lógico después de tantos años muerto) pero, ¡es tan simpático! Sir Daniel deberá recorrer todo el reino y acabar con el mago, que trata de complicarnos la vida, especialmente con la cámara, que nunca apunta a donde nosotros quisiéramos. A través de nuestro periplo iremos ganando algunas armas, que luego se podrán seleccionar en un menú. Encontraremos que algunas son más apropiadas que otras para acabar a ciertos enemigos. Como si esto fuera poco, después de eliminar a una cierta cantidad de enemigos, tendremos acceso a un cáliz, que nos permitirá acceder a objetos extras. Hablando de enemigos, habrá de todo tipo en este arcade que nos recuerda un tanto a la saga Pandemonium, pero con un movimiento mucho más libre para explorar todos los niveles.

En fín, sólo nos queda decirles que este arcade es una compra segura para todos los amantes de los juegos de plataformas al estilo del Crash Bandicoot o del Pandemonium.

Compañía / Distribución: SCEA

Dirección de Internet: www.playstation.com



Lo Mejor: La temática del juego

Lo Peor: Las cámaras

80%



Knockout Kings



Por: Maximiliano Peñalver

EA Sports nos brinda lo que podría haber sido un extraordinario juego de boxeo y aunque Knockout Kings es obviamente la mejor simulación de este deporte a la fecha, nos dejó un poco con las ganas.

EA Sports no reparó en gastos y contrató a 38 de los mejores boxeadores de toda la historia, (salvo Mike Tyson) pero pareciera que a último momento recortaron presupuesto en la producción del juego en si.

Y es que el modo para un solo jugador deja bastante que desear, aunque KK posee los tres tipos de combate de este deporte, únicamente en Peso Pesado el juego tiene por lo menos algo de impacto visual. Gracias a la tecnología de Motion Capture, los boxeadores se ven bastante reales e incluso los estilos de todos ellos están imitados a la perfección y es un verdadero placer verlos recreados, aunque el referí y las chicas que anuncian cada round parecen haber sido introducidos dos horas antes de haber terminado el juego. Pero desgraciadamente no es tan divertido como se ve. Los gráficos son excelentes pero algunos detalles como la detección de colisión falla bastante y los controles no los sentimos bajo nuestro dominio. Por suerte el modo para dos jugadores lo salva del aburrimiento absoluto, es más, en este modo se torna verdaderamente divertido, pero tampoco se esperen (aunque intentar compararlos seria un error) la vorágine de Tekken 3 o algo parecido. En suma KK es el mejor juego de boxeo a la fecha, pero se desperdició mucho de su potencial por falta de una depuración más a fondo.

Compañía / Distribución: Press Start / EA Sports

Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: Jugarlo de a dos

Lo Peor: Jugarlo solo. Un embole

70%



DN: Time to Kill



Por: Maximiliano Peñalver

Duke ha vuelto. Luego del mediocre Duke Nukem 3D (obviamente superior en su versión PC) uno de los nuevos héroes de los videojuegos irrumpe en nuestros televisores con un título exclusivo para Playstation: Time to Kill. Aprovechando el éxito de Tomb Raider, la gente de N-Space decidió cambiar la perspectiva en la que conocimos a Duke en la Play llevando la acción a una perspectiva en tercera persona, y el cambio realmente benefició al protagonista. No sólo porque realmente el pad de la Play responde mejor a este tipo de juegos sino porque los niveles a recorrer se pueden apreciar mucho más.
Aunque la premisa sigue siendo liquidar a todo lo que se cruza en el camino, Duke ahora deberá usar un poco más la cabeza para safar de algunas situaciones un poco más complicadas. Esto puede no motivar tanto a los fanáticos de los tiros sin parar, pero el cambio realmente vale la pena. Las armas son casi las mismas que en la versión anterior, por lo que seguiremos eliminando cerdos con las Pipe Bombs o la terriblemente letal "cuerpo a cuerpo te hago puré": Shotgun, así como algunos "juguetitos" nuevos como el lanzallamas. La acción comienza en el presente, pero pronto nos encontraremos viajando por el tiempo, visitando lugares como el viejo oeste o la Roma imperial. Aunque existe un modo multiplayer con pantalla dividida, este es realmente el único punto realmente flojo de este excelente Time to Kill. Come get some more, pig.

Compañía / Distribución N-Space / GT Interactive
Dirección de Internet www.gtinteractive.com



Lo Mejor: La mezcla de acción y aventura

Lo Peor: El modo Multiplayer

81%



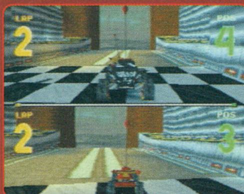
RC Racer



Por: Santiago Videla

Este parece ser el año de los juegos de carreras porque han salido tantos títulos de estos que ya perdí la cuenta.
RC Racer, a pesar de no ser un mal juego, es otro título más que va a pasar a engrosar esta interminable lista sin pena ni gloria.
En este juego, tal y como su nombre lo indica, tendremos que correr usando autitos a control remoto a lo largo de una gran variedad de escenarios de todo tipo y en caso de querer jugar de a 2, podrán hacerlo en la misma máquina con pantalla dividida.
Al igual que la gran mayoría de los juegos de este tipo, RC Racer tiene una buena cantidad de pistas y autos ocultos, que irán apareciendo a medida que vayamos ganando en los distintos recorridos, lo malo de esto es que al principio, la gran mayoría de las opciones no estarán habilitadas, y como en cada carrera participan solamente 4 autos, la única manera de acceder a otros autos y pistas es saliendo primero sí o sí.
En cuanto a gráficos, la calidad en general es buena, pero lo malo es que en algunas pistas el juego pierde velocidad.
En mi opinión, si bien este no es uno de esos títulos que se agotan al poco tiempo de haber salido, es un juego interesante para pasar el rato y salir de lo tradicional.

Compañía / Distribución Fox Interactive
Dirección de Internet www.foxinteractive.com



Lo Mejor: La jugabilidad

Lo Peor: Nada nuevo

66%



DBZ



Por: Hernán Parra

Las idea es meter dieciséis jugadores, ocho para cada lado, darles la posibilidad de pegarse tranquilamente, usar armas para maltratar o matar a ese pibe habilidoso que tiene el equipo contrario, y le ponemos un arco (del cual no me gustaría ser arquero) para que hagan los goles, tenemos el DBZ. En modo solitario uno comienza manejando un equipucho de perdedores en las ligas menores el cual uno deberá llevar hasta el campeonato del mundo. Antes de cada partido seleccionaremos en que habilidades queremos que cada uno de nuestros jugadores entrene, aunque no son muchas las variantes que se pueden seleccionar. En este mismo momento podremos elegir como queremos que estos se paren dentro del campo de juego Una vez comenzado el partido, todo vale, con un botón realizaremos pases y tackles, con el otro nos encargaremos de los tiros al arco y las piñas.
Lamentablemente la acción transcurre tan rápido que es poco lo que se puede apreciar. Los gráficos son vistosos, aunque un poco confusos, ya que son bastante recargados en efectos de luces. La posibilidad de jugar contra algún amigo le da un poco mas de vida, a este juego bien realizado pero no muy adictivo. Solo recomendado para fanáticos de la competencia encarnizada contra algún amigo o enemigo.

Compañía / Distribución Rage Software/GT Interactive Software
Dirección de Internet www.gtinteractive.com



Lo Mejor: Las pilchas de los jugadores

Lo Peor: Poco adictivo

65%



R-Type Delta



Por: Santiago Videla 

R-Type Delta, es el último título de una de las más clásicas sagas de arcades de naves que hay hasta el momento y en este caso, es el primero de la serie en el que todos sus gráficos están hechos en 3D.

Su estilo, sigue siendo exactamente el mismo de siempre, pero esta vez sus gráficos y sus efectos están muy por encima de lo que normalmente estamos acostumbrados a ver en juegos de este tipo.

Gracias a los cambios de ángulo que hace la cámara en ciertos momentos y a la forma en la que están hechos los niveles este juego resulta extremadamente parecido a uno de los líderes indiscutidos en este género como es el Einhander, además la mayoría de las opciones que tiene son muy parecidas y a pesar de que el juego está en japonés, sólo algunos mensajes poco importantes aparecen escritos en este ilegible idioma.

En mi opinión, creo que R-Type Delta, además de ser visualmente de primera, es el más jugable de esta saga y si bien no es un juego fácil, es muy accesible para cualquiera que haya jugado a algún arcade parecido.

Lo único que me queda por decir es que si ustedes son de los fanáticos de estos juegos y piensan que Einhander es de lo mejor, entonces R-Type Delta es el próximo título de su colección.

Compañía / Distribución: Irem

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Solo 5 "continues"

87%



King of Crusher



Por: Santiago Videla 

Nunca creí que alguna vez me iba a tocar ver y lo que es peor, jugar a un juego tan increiblemente malo como éste, lo cierto es que decir que King of Crusher es un desastre absoluto es quedarse muy corto.

Para empezar, este juego tiene uno de los argumentos más ridículos jamás vistos, en este caso el protagonista es un simple empleado de oficina, que es picado por una mosca con alas de murciélago, que encima de todo habla. Después de eso el muchacho se pone violento y nuestro objetivo en el juego será romper todos los muebles de cada escenario. A medida que pasemos de nivel, nuestro personaje se irá transformando en un bicho cada vez más feo, hasta llegar a ser algo parecido a un dinosaurio, con el que más adelante podremos romper cosas más grandes como edificios y casas.

Gráficamente, el juego es espantoso y peor que los gráficos son las animaciones de los personajes y los efectos, que parecen creados por alguien que nunca vio un juego en su vida, además su interface es lamentable al igual que las colisiones, que hacen que jugarlo sea toda una pesadilla.

Creo que lo único positivo que pude encontrarle a King of Crusher es que ahora el CD está cumpliendo la importante función de trabar la puerta del armario de mi cuarto, que no cierra del todo bien, cosa que hace a las mil maravillas.

Compañía / Distribución: No queremos saber

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Que nunca hubiera salido

Lo Peor: Que salió

5%



NHL Faceoff '99



Por: Hernán Parra 

Vuelve en una nueva reencarnación el NHL FaceOff. Por suerte los años no pasan en vano y este viene mejorando de año en año. Como su nombre lo indica, el juego viene con licencia de la NHL y con fotos de casi todos los jugadores que compiten en esta liga. Al comenzar podemos seleccionar el famoso "Quick Play" que nos permite entrar de lleno en un partido, luego de seleccionar el equipo. O podemos ir por la vía lenta para ver estadísticas (muy completas), realizar cambios de jugadores entre equipos, y finalmente jugar un torneo completo o solo los playoffs. Al comenzar a jugar iremos notando que los gráficos están muy bien cuidados y con mucho detalle, sin embargo la acción es casi supersónica, y desde la cámara que viene seleccionada por defecto se ve muy poco del campo de juego y donde están los compañeros de equipo. Por suerte la gente encargada de programar este juego nos da la opción de configurar la velocidad del juego para poder realizar partidos más estratégicos y menos del tipo arcade. Una vez arreglado este percance sólo nos queda cambiar el punto de vista de nuestra cámara (al comenzar todos los partidos) para poder tener una mejor visión. Salvo lo antes mencionado el juego es muy recomendado para los fanáticos de este deporte.

Compañía / Distribución: KillerGame / 989Sports

Dirección de Internet: www.989sports.com



Lo Mejor: Excelentes gráficos

Lo Peor: Configuración por defecto

79%



Unholy War



Por: Santiago Videla 

Menos mal que juegos como este no salen todos los días porque de lo contrario gastaría una fortuna comprando aspirinas.
Tal vez, los más "ancianos" de ustedes recordarán al viejo y querido Archon de la Commodore 64, bueno el caso es que Unholy War es prácticamente lo mismo sólo que salió, digamos... unos 15 años después sin exagerar.
En este juego 2 oponentes deberán enfrentarse en un diminuto escenario en 3D (que carece de detalle) y tirotearse entre sí hasta que uno caiga, lo peor de todo esto es que el balance entre las habilidades de los personajes es totálmente inexistente con lo que sólo 2 o 3 personajes realmente sirven para algo (eso en el caso de que vayan a jugarlo).
Unholy War, tiene también una modalidad de estrategia que termina siendo igual que el juego común lo que lo convierte en una experiencia tan exitante como hacer la germinación del poroto.
Afortunadamente, no todo es tristeza por aquí ya que este juego viene acompañado por el demo del impresionante Soul Reaver, que sin duda será uno de los títulos más espectaculares y esperados del próximo año.
Si quieren ver el demo del Soul Reaver, mejor esperen a que salga.

Compañía / Distribución: Eidos
Dirección de Internet: www.eidos.com



Lo Mejor: El demo del Soul Reaver

Lo Peor: El Unholy War

32%



TOCA Touring Car



Por: Hernán Parra 

Imagínense que tenemos en nuestras manos el juego de autos del TC 2000. La idea de poder correr contra el Flaco Traverso o El Gurí Martínez hace que me comiencen a temblar las gambas, poder llevar el coche en llamas...RING, RING... AL COLEGIO!!. Bueno, soñar no cuesta nada, porque eso es lo que deben haber sentido los fanáticos de la The Rac British Touring Car Championship en Inglaterra.
Este juego nos permite la posibilidad de correr en una sola pista o competir en el campeonato. Una vez seleccionada la modalidad que deseamos, deberemos elegir el auto seleccionando entre ocho modelos diferentes, cada uno con sus características, que lamentablemente no se pueden modificar en nada. Luego de dar tres vueltas de clasificación tendremos que correr la carrera en sí. El juego posee unos gráficos muy buenos, con diversos efectos climatológicos, carreras de noche, y varios puntos de vista para manejar el auto. La inteligencia de los oponentes es muy buena, al nivel de tirarnos autazos, mientras vemos como nuestro auto y el suyo se van deformando poco a poco. Por último es mi deber avisarles que el manejo del auto es bastante lejos de ser arcade, no es complicado pero deberán aprenderse la pista para comenzar a conseguir resultados favorables.

Compañía / Distribución: Upstar / Codemasters
Dirección de Internet: www.codemasters.com



Lo Mejor: La variedad de condiciones de carrera

Lo Peor: No se pueden modificar los autos

83%



Capcom Generations v.2



Por: Santiago Videla 

Esta vez, a pesar que esté compilado podrían haber entrado mucho más que tres títulos, la gente de Capcom se ha jugado y por lo menos puso clásicos que valen la pena.
En esta oportunidad es el turno de los viejos y queridos Ghosts´n Goblins, Ghouls´n Ghosts y una versión inédita de este último, totálmente diferente al original.
Esta nueva versión del Ghouls´n Ghosts, además de tener otros niveles y otros enemigos, es bastante más largo que el anterior, en pocas palabras el mejor título de este compilado.
Salvo este nuevo Ghouls´n Ghosts, que por lo menos yo no lo conocía, los otros dos juegos no son ningún secreto para nadie y todos ellos son versiones originales, o sea los todavía se pueden ver en los arcades de salón.
Si ustedes son de los que jugaron estos juegos hasta morir y por momentos tienen ataques de melancolía, entonces Capcom Generations Vol2. es una buena alternativa, eso sí, desde ya les aclaro que los juegos son buenos, pero acá no van a ver efectos de última generación ni nada de eso, además los tres son bastante difíciles así que si no tienen mucha paciencia y les agarra la fiebre retro mejor pónganse a ver El Show del Chavo.

Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com



Lo Mejor: El nuevo Ghouls´n Ghosts

Lo Peor: Sólo 3 juegos como antes

65%



Crash Bandicoot 3: Warped

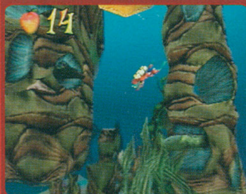


Por: Martín Varsano

¡Sí, señoras y señores, Crash está de vuelta entre nosotros, y esta vez se ha venido con todo, en un arcade que según los desarrolladores "es todo lo que siempre quisimos hacer". ¿No será demasiado importante esta afirmación? Déjenme decirles que no, ya que el Crash 3 sigue innovando y sorprendiendo a los viejos jugadores de la saga, y sin duda será un juego imperdible para los que no tuvieron la oportunidad de conocerlo anteriormente. Para los que no saben de que se trata, podemos decir que el Crash 3: Warped es un arcade de pantallas en el que deberemos conducir a este simpático personaje a través de diferentes niveles, recolectando gemas y otras chucherías que nos permitirán acceder a niveles secretos y partes de niveles ya visitados que no conocíamos. La gran diferencia entre este Crash y los anteriores es la diversidad, ya que parte de los niveles no los recorrerá Crash, sino su novia, montando una moto de agua que no tiene nada que envidiarle a la del Wave Racer. Si esto no les parece suficiente, además contamos con un pequeño tigre que nos ayudara a recorrer la muralla china, y una sensacional carrera en la que conduciremos una espectacular moto. Así que como pueden ver, hay para todos los gustos, Sin temor a equivocarme, les digo que el Crash 3 es uno de los mejores arcades para la Playstation, y por qué no, para cualquier consola. ¡Imperdible!

Compañía / Distribución: Naughty Dog / SCEA

Dirección de Internet: www.sonyinteractive.com



Lo Mejor: Las carreras en motito

Lo Peor: Un tanto facilongo

94%



Turok 2



Por: Martín Varsano

Es bastante complicado hablar de este juego en tan pocas líneas, especialmente cuando hay tanto que alabar. Bueno, empecemos. Para los que no conocen el Turok original, el juego es un arcade en primera persona, similar al Duke 3D o al Quake. Pero ahí es donde terminan las similitudes, ya que el Turok 2 va a dejar con la boca abierta a más de uno. Los niveles (hasta 3 veces más grandes que los originales), los sonidos, las armas y los gráficos en general hacen de este juego uno de los más bellos gráficamente hablando, sólo comparado al Zelda 64. Las texturas, tan repetitivas y monótonas en el Turok, han cedido el paso a un set para cada nivel, dándole al juego una ambientación pocas veces vista. Además el juego cuenta con la capacidad de utilizar la nueva expansión de 4 MB de la Nintendo 64, y de esa forma el Turok 2 pasa a alta resolución, y déjenme decirles, prácticamente no hay diferencia entre este juego y cualquier otro que corra en una PC con la mejor placa acelerada.
Como si esto fuera poco, el Turok 2 soporta hasta 4 jugadores en modo Multiplayer, en donde se destaca el modo "mancha", en el cual uno de los jugadores se convertirá en un mono, que deberá llegar al checkpoint mientras los otros lo cazan. Cuando llega al objetivo, uno de los cazadores se convertirá en la presa. Tienen que verlo para creerlo. Más divertido no puede ser.
Así que ya saben amigos, si tienen algún dinero que les quedó de las fiestas, este es el juego que hay que comprar. Sin dudarlo.

Compañía / Distribución: Iguana / Acclaim

Dirección de Internet: www.acclaimnation.com



Lo Mejor: ¡Todo!

Lo Peor: No comprarlo

95%



Wipeout 64



Por: Maximiliano Peñalver

Wipeout fue un verdadero suceso en la Playstation, sobre todo en Inglaterra donde fue creado por un visionario equipo de Psygnosis, cuando los equipos de 32 bits recién aparecían en el mercado. Estamos ante el rey de los juegos de carreras futuristas y en la Nintendo 64, donde en el género no abundan los éxitos, la aparición de este Wipeout 64 no puede ser más oportuna. Sin dudas es la versión que posee más pirotecnia visual, ya que las de PC fallaron en el tema de las luces dinámicas.
Realmente el aspecto gráfico fue muy cuidado, con cientos de efectos en las armas y en las pistas, todo esto manteniendo la acción a una velocidad excelente, con el horizonte ingeniosamente manejado para que no enlentezca las cosas. Sólo se interpone la falta de balance en las pistas para un solo jugador que; o son demasiado fáciles al punto de poder superarlas con los ojos vendados, o son terriblemente complicadas. Las naves son muy similares a las de la segunda parte de Playstation: Wipeout XL, con el agregado de un par nuevas. Las armas siguen siendo muy buenas, y se ven aún mejor gracias al modo alta resolución de la N64. Este aspecto también ayuda a una mejor visualización en el modo Multiplayer en pantalla dividida, de la cual la PSX carecía (solo tenia Link) y la Nintendo explota al máximo al punto de hacerlo uno de los aspectos más adictivos del mismo. En resumen, W64 es un excelente exponente del género que representa, con algunos detalles que no alcanzan para opacar su calidad.

Compañía / Distribución: Psygnosis / Midway

Dirección de Internet: www.midway.com



Lo Mejor: Modo Multiplayer

Lo Peor: Pistas poco balanceadas

79%



Deadly Arts



Por: Maximiliano Peñalver

Como Santiago tuvo que analizar el King of Crushers para la Playstation, al ver lo que era este Deadly Arts se negó rotundamente a tener que pasar por un suplicio parecido. Después de todo en Next Level, para poder clasificar un juego hay que terminarlo o en un caso como este, establecer bien el porque del puntaje. Y así fue como me vi envuelto en la revisión de uno de los peores juegos de pelea que vi en mi vida.
Cuando uno ve un juego como Deadly Arts se pregunta, ¿Cómo demonios la compañía permitió que salga a la venta? Y en este caso para hacerlo aún más increíble DA le pertenece a Konami, creadores de, sin ir más lejos Metal Gear Solid. Este es un caso donde todo salió mal. Desde los personajes, que realmente no calientan ni a un preso, hasta los controles que son sencillamente espantosos. Incluso este juego se las ingenia para hacer cosas que la Nintendo jamás hace gracias a los cartuchos: Tarda en cargar. Es increíble pero DA se las ingenia para tomarse su tiempo cuando estamos cambiando entre los "personajes" en la pantalla de selección. Incluso los gráficos que se ven un tanto lavados, nos hacen odiarnos aún más por haber comprado este cartucho. Lo único que lo salva de un porcentaje bajo cero es el método un tanto ingenioso, pero inútil en un juego tan mediocre, de creación y entrenamiento de los luchadores. Deadly Arts es un juego pésimamente malo y un punto negro del tamaño de un planeta en el curriculum de la otrora excelente Konami.

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: Que se pueda devolver

Lo Peor: Que los de Konami se mamen

12%



Glover



Por: Maximiliano Peñalver

En un equipo en el que los arcades de plataformas son lo mejor, intentar algo como Glover es sin dudas, todo un desafío. Desgraciadamente pese a que se nota que las intenciones son buenas, una plaga de defectos, terminan por arruinar gran parte de la diversión.
En el juego controlamos a un guante blanco, que a su vez tiene como objetivo guiar a una pelota a través de los niveles, todo para rescatar a su maestro, un poderoso mago. Básicamente durante el juego nos la pasaremos rebotando, tirando o girando la mencionada pelotita en una gran variedad de estilos. De todas formas el guante se puede manejar independientemente de la pelota (al estilo de cualquier personaje como Mario o Banjo, por ejemplo) corriendo, saltando y trepando como el que más. Esta combinación hace que tengamos que pensar entre las múltiples opciones que tenemos para superar cada obstáculo o puzzle. Pero algunas cosas fallan, y mucho. Las cámaras son terribles y siempre se ubican en el peor lugar, el control deja bastante que desear y además de complicarnos con el de nuestro guante, la pelota tiene su propia física, lo que genera situaciones irritantes. En suma Glover es un juego de plataformas regular que solo gustara a aquellos que la paciencia sea su mayor virtud.

Compañía / Distribución: Interactive Studios / Hasbro Interactive
Dirección de Internet: www.hasbrointeractive.com



Lo Mejor: Buen diseño de los niveles

Lo Peor: El control y las cámaras

62%



Rush 2: Ext. Racing USA



Por: Maximiliano Peñalver

Atari Games ataca de nuevo con la segunda parte de San Francisco Rush para N64. Teniendo en cuenta que este era aun más jugable que en su versión de los arcades, estaba esperando con ansias esta continuación, creada en exclusiva para la Nintendo 64, sin siquiera pasar por los salones recreativos.
Rush 2 posee una versión mejorada de su engine anterior con algunas variantes en su jugabilidad y sobre todo en los gráficos. Ahora podremos demostrar nuestra destreza al volante en 12 circuitos diferentes y a bordo de 16 autos distintos, y mediante una opción especial podremos acceder a modificar los coches e incluso modificar algunas opciones secretas.
En esta ocasión, sin embargo, la acción está orientada sobre todo en pistas que permiten carreras de alta velocidad más que a los saltos o la exploración como ocurría en SFR. Aunque algunos se decepcionarán un poco en un principio por este aspecto, no tardarán en descubrir que Rush 2 es una continuación excelente.
Todo esto apoyado por un excelente modo multiplayer que hará las delicias de los fanáticos de los fierros y de las acrobacias automovilísticas.

Compañía / Distribución: Atari Games / Midway
Dirección de Internet: www.midway.com



Lo Mejor: Adictivo modo Multiplayer

Lo Peor: Algunas pistas son demasiado lineales

82%

Time Crisis 2

Te presentamos la continuación de uno de los arcades más novedosos en su momento

El Time Crisis fue sin duda un arcade novedoso en su momento. Tanto es así, que cuando arribó a los locales en la Argentina su aceptación fue casi inmediata. Y no era para menos, ya que tenía un estilo de juego muy innovador, e incoporaba ciertos elementos pocas veces vistos en un arcade de su estilo. A saber: Era el primero que tenía un pedal para poder agacharse, y de esta manera evitar el fuego enemigo y poder cargar nuestra arma más tranquilamente (esto por supuesto es un decir, ya que todos los que jugaron al Time Crisis saben la adrenalina que corre por nuestras venas no bien estamos frente a la pantalla); ofrecía dos modos de juego: Normal y un modo de Tiempo, en donde las vidas eran ilimitadas; y por último, estaba el arma, (conocida como Recoil Gun), que le daba una nueva vida a este tipo de arcades, ya que tenía una interacción con el usuario increíble. Los que jugaron al juego saben a lo que me refiero. (y los que no, se lo pierden).



Si se pone en la línea de tiro, yo le enchufo un cuetazo... Después que me pase la cuenta del médico.

Una nueva crisis

Time Crisis 2 tiene varias innovaciones con respecto al original que lo hacen una opción más que interesante. Por un lado sigue teniendo el archiconocido pedal y la Recoil Gun, y por el otro lado incorpora un nuevo modo de juego de dos jugadores (en dos pantallas diferentes). Esto permite que un amigo juegue con nosotros como un compañero de equipo, pero con la ventaja de que al tener dos pantallas (y fundamentalmente equipos) diferentes, nos brindará la oportunidad de que nuestro amigo (o un ocasional compañero que nos secunde) tome caminos diferentes a los que nosotros seguimos. Por supuesto, en algunos puntos del juego volveremos a encontrarnos, seguramente para enfrentarnos a el malvado jefe de turno.

Esto nos brinda una característica muy intersante, ya que el segundo jugador no necesariamente estará a nuestro lado, pudiendo ubicarse detrás de nuestro enemigo, con lo que podremos efectuar disparos "de fuego cruzado" que despistarán a nuestro objetivo. Esto hace que en ciertas ocasiones el juego se torne demasiado sencillo, ya que los jefes tienen tendencia a encapricharse con uno de los jugadores (generalmente el que está viendo de frente) mientras el otro le da sin asco por la espalda. ¡Verguenza debería darle!

Time Crisis 2 también ofrece armas especiales, por primera vez en la saga. Estas armas servirán para deshacernos de objetivos más grandes, como por ejemplo los tanques, fácilmente aniquilables con la ametralladora.



Este es el aspecto de las cabinas originales del Time Crisis 2 que se pueden ver en algunos arcades del país.



Los gráficos

La parte gráfica de Time Crisis 2 también ha sufrido grandes modificaciones con respecto al original. El juego fue el primero en utilizar la placa System 23, que produce el doble de polígonos si se compara con sus antecesoras. Esto ha permitido a los desarrolladores incluír más objetos en las escenas. Lo cual se puede notar de manera especial en las peleas contra los jefes.

En conclusión

Time Crisis 2 es sin duda un paso adelante en lo que respecta al género, ya que tiene una historia más compleja, mejores gráficos, y nueve niveles que nos pondrán los pelos de punta desde el primer instante en que tomemos el arma. Si a esto le adicionamos la capacidad de jugar dos personas simultáneamente, estamos hablando de uno de los arcades más divertidos que se pueden encontrar. ¡A no perdérselo!





ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- ¿Ya hay juegos en desarrollo para la Play 2?
- ¿Capcom abandona la Playstation?
- Sega Saturn: El Velorio
- Castlevania para Dreamcast
- Interplay S.O.S.
- Final Fantasy IX

¿Ya hay juegos en desarrollo para la Play 2?

Se corre el rumor de que ya hay juegos en desarrollo para la futura Playstation 2. Entre ellos se encontraría Naughty Dog (los creadores de Crash Bandicoot y todas sus secuelas) con un producto del que todavía no se conocen detalles pero en el que ya estarían trabajando con todo el apoyo de Sony, por lo pronto se sabe que no será un juego con Crash Bandicoot como protagonista. Otras empresas que están en lo mismo son: Insomniac, el equipo de Red Orb comandado por Jordan Mechner (¿Prince of Persia 3 para Playstation 2?), y Revolution, que según se comenta haría debutar la tercera parte de su exitosa saga de aventuras Broken Sword en el nuevo equipo de Sony, y es del único que se sabe fehacientemente que ya se ha comenzado con el documento de diseño.

¿Capcom abandona la Playstation?

Algunos movimientos de Capcom indicarían que se prepara para abandonar la exitosa máquina de Sony, por lo menos momentáneamente hasta la aparición de la Playstation 2. Primeramente esto se demuestra al establecer como base de sus máquinas arcade la última creación de Sega: Naomi, por lo que evidentemente será mucho más fácil convertir sus nuevos arcades a la Dreamcast (ya que en sí es el mismo Hardware). El anuncio de Bio Hazzard - Code:Veronica se puede interpretar como un paso de Capcom hacia la ultima tecnología, que obviamente hoy por hoy la tiene en la calle Sega. Además Capcom se está volcando de lleno a explotar un mercado al que hasta ahora no se había dedicado: PC. De hecho ya tiene terminada la versión de Resident Evil 2 que supuestamente saldría a la venta en Febrero y utilizaría al máximo la capacidad de estos equipos con tarjetas aceleradoras. Y como para que el rumor se vuelva una realidad, planea llevar Street Fighter EX 2 a ambas consolas, Playstation y Dreamcast. También se dice que varios personajes de Street Fighter 3 y Alpha 3 serán llevados a la versión casera y que la versión de Dreamcast usará la Visual Memory Unit, aunque los propósitos no fueron develados. Teniendo en cuenta que los juegos de pelea en 2D siempre fueron mejores en las versiones de Saturn, no es de extrañar el entusiasmo de Capcom por convertir este último a la Dreamcast.

Sega Saturn: El Velorio

En una reciente entrevista con el diario Daily Yomiuri de Japón, Shoichiro Irimajiri, Presidente de Sega Enterprises, confirmó que la producción de Sega Saturn culminó en el final del 98. La producción de software (o sea la manufacturación de parte de Sega de los CD's originales) seguirá sin embargo, hasta mediados del 99.

Hablando de Sega, fueron insistentes los comentarios sobre la Dreamcast y supuestas fallas en el sistema de encendido de los equipos. Nosotros tenemos una en la editorial y por lo menos ésta, anda a la perfección.

Castlevania para Dreamcast

Tras este insistente comentario, nuestras fuentes se pusieron a investigar y descubrieron que evidentemente, Castlevania se está produciendo para la nueva consola de Sega. El único "detalle" es que está siendo diseñado y desarrollado por el grupo de Konami en Estados Unidos. Teniendo en cuenta que los últimos dos juegos de Contra para Playstation (el último: C- The Contra Adventure fue analizado en nuestro primer número) fueron auténticos desastres y un deshonor para la saga, demuestra que la idea de darle al equipo americano un proyecto bien concebidaoy llevado a cabo, para realizar una secuela puede ser un gran error. Además se corrió la voz de que esto sucede por problemas de Konami para "controlar" al equipo yankee de desarrollo. ¿Habrá algún acomodado poderoso?

Interplay S.O.S.

La mítica empresa está atravesando tiempos (económicamente hablando) realmente calamitosos. No sólo los perjudicó terriblemente el retraso de juegos como Messiah o Earthworm Jim 3, sino que las bajas ventas de Wild 9 y otros títulos creados con un presupuesto de categoría triple A, terminaron de generar el déficit en el que se encuentran.

Ahora se está hablando del supuesto intento de Interplay por vender los derechos de Earthworm Jim 3 a Crave Entertainment. Y aunque la gente de Crave por el momento lo niegue, la sola idea de que pueda ser verdad, nos hace pensar si realmente el imperio Interplay no puede llegar a desaparecer. Nuestro deseo como jugadores es que obviamente salgan a flote.

Final Fantasy IX

Se dice por ahí que los renders de la próxima película de Final Fantasy, realizada completamente por computadora (a la Toy Story, Antz, Etc.), formarán parte del noveno capítulo de la famosa serie de juegos de rol. Tanto la película como el juego tienen una fecha de salida (sin confirmar, por supuesto) de finales del 2001, agarren una silla, hay espera para rato.

Por Patricio Land

La visión de Escaflowne (Tenku no Escaflowne)

- ***Historia:*** *Shoji Kawamori (Macross)*
- ***Dirección:*** *Iroshi Ousaka*
- ***Diseño de los personajes:*** *Noboteru Yuuki*

Esta es la historia de Hitomi Kanzaki, una chica algo retraída que a la hora de preguntarse sobre su destino y el de los que la acompañan no duda en recurrir a su talento con las cartas de tarot.

Ya sea para saber sobre su futuro como deportista o para dar calma a su enamoradizo espíritu adolescente, la chica se entrega a las artes adivinatorias con resultados poco más que inquietantes.

Pero algo la perturba: Son los extraños sueños que a modo de inteligibles presagios la sorprenden con frecuencia. En ellos aparece un desconocido ser alado que la rescata de una ciudad consumida en llamas.

Una tarde, a punto de batir su récord de velocidad en la pista de atletismo un relámpago estalla dejando a todos paralizados; de la nada surge un furioso dragón. Tras éste un jóven poco diestro con la espada pero de un coraje tan inusual como su vestimenta se prepara para dar caza al gigantesco lagarto, venidos de otro mundo, ambas criaturas, humano y bestia, se lanzan en un duelo a muerte.

Hitomi se siente atraída por el muchacho y su ayuda lo torna victorioso en combate, ante la mirada incrédula de los escolares Van Fanel, arranca el corazón de la bestia, que resulta ser una piedra amatista, la invalorable fuente de poder de un mundo más allá del nuestro, Gaia, una tierra donde la hechicería, los nobles caballeros y la tecnología futurista se fusionan de forma aterradora.

La visión de Escaflowne ya es para los fanáticos del animé un clásico indiscutible, que en poco tiempo ha alcanzado fama mundial.

Una animación sencillamente impecable, elevando los parámetros que establece un producto televisivo, un argumento sólido como el acero de la espada del protagonista (con más de una sorpresa aún para los fogueados en este tipo de narraciones) y personajes entrañables lo hacen una elección acertada para aquellos que quieran ampliar sus gustos en materia de dibujos animados japoneses.

Existen en el mercado dos tipos de ediciones en video, la española que nos brinda tres capítulos por cassette con un doblaje un tanto descuidado y la americana que contiene cuatro capítulos subtitulados en inglés en forma impecable, fiel y merecedora de toda la gratitud del espectador.

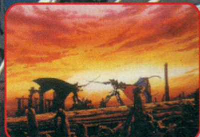
El animé está de parabienes con producciones como esta, que desafortunadamente no se ven todos los días.

















BT´X

- *Guión y Dibujos:*
- *Producción:*
- *Origen:* *Japón*

Esta es la última producción del mítico "Masami Kurumada", autor de "Los Caballeros del Zodíaco".

El nuevo Manga, acompañado por el inefable Animé del mismo nombre, intentaba marcar el regreso con gloria de Kurumada al extraño panorama de los noventa, pero a pesar de estar muy bien dibujado (en comparación con Saint Seiya, claro) la serie fracasó tras poco más de una veintena de capítulos, para abandonar la pantalla chica y salir como "especiales en video", los tan conocidos O.V.A. (Original Video Animation).

Sin dudas la gente no se enganchó con el protagonista, un chaboncito creído y con poca onda, que intentaba reemplazar por sí solo (si no tenemos en cuenta a su compañero, un caballo metálico y parlanchín) al consabido "team" o grupo de amiguitos llorones y enamoradizos que tanto gustaban en su obra anterior.

En esta ocasión "Teppei" deberá hacer frente un diabólico imperio que intenta, a través de sus malignas criaturas o "BT" conquistar al mundo (qué finoli), cosa que obviamente logra gracias a su cabalgadura parlanchina, a su entrenadora y a un par de amigochis que le hacen el aguante.

En suma, BT´X prometía acción, poder y grandes dosis de maquillaje corrido, pero se quedó en el camino.



Dragon Ball

Ha llegado a su fin el mánga más emblemático de la última década, ahora en su versión en castellano.

Más conciso y emotivo que la serie televisiva, su autor ha sabido llevar una fórmula sencilla a un plano de destreza narrativa absoluta, tan efectiva y pulida como las técnicas de combate de sus protagonistas.

Personajes más que entrañables y un estilo vertiginoso que se conjugan en una trama que no termina de asombrarnos por su simplicidad y capacidad de seducción.

Tales son algunas de las razones que constituyen al éxito sin precedentes de esta historia, que no es sólo la de Son Goku, sino la de sus valerosos camaradas y siniestros enemigos.

Dragon Ball no parece tener fronteras y a esta altura es difícil pensar que fuera un manga, tan japonés como los subtes de la línea B.





Newtype

Esta es la revista más representativa de las tantas publicaciones especializadas que se editan en materia de dibujos animados e historietas en la tierra del sol naciente.

Seguida por miles de fanáticos desde hace casi veinte años, por sus páginas desfilaron los protagonistas y las mecas de las series que hoy son de culto entre los allegados al género.

Desde Gundam y Macross hasta Evangelion, todas las producciones famosas fueron cubiertas en sus páginas a través de reportajes, novedades, anticipos, hojas de diseños y secciones especiales.

Más de 200 páginas por número, (la mayoría en vibrantes colores) la hacen una tentación a pesar de estar escrita completamente en japonés.

Muchas veces un póster o un par de ilustraciones justifican plenamente su compra, momento a partir del cual será difícil no seguirla mes a mes y torturar al hijo del tintorero del barrio para que nos traduzca aunque sea los títulos de las notas.

Afortunadamente desde hace un par de años es fácil conseguirla en los negocios especializados en cómics a un precio más que razonable. Los profes de japonés agradecidos.



The Legend of Mazinger

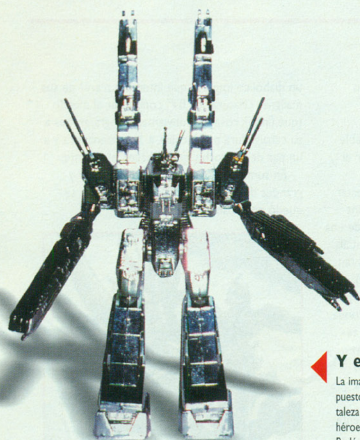
Este compact es un flash tanto para los fanáticos del defensor con calzones negros como para los que se mataban viendo otras series de robots de los setentas y ochentas que en nuestro país tuvieron su momento de gloria en programas tan entrañables como Patolandia, el Capitán Piluso o Rocky Rock.

Los temas de opening y ending de Mazinger Z, el Gran Mazinger, Get-a-Robo, Grandizer y otros engendros con piloto en pantalones Oxford se dan cita en este compacto para benemérito de los jóvenes de ayer.

Tiemblan Marilin Manson y A.n.i.m.a.l! ya llega Koji Kabuto con su orquesta de robots mariachis al mejor estilo Sandro Resurrection. Infaltable en la rockola.





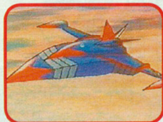


Y el Oscar es para...

La imaginación de los orientales da para todo. Es así que han puesto a la venta esta maqueta metálica del SDF-1, la megafortaleza de Macross en donde acontecían las vidas de nuestros héroes como Rick Hunter.
Podés comprarlo y decirle a tus amiguitos que te lo dieron los japoneses como premio por haber visto 300 capítulos de Macross en 7 horas. Toda una hazaña que merecía un premio de esta categoría...

Precio estimado $30





Fuerza-G

¿Recuerdan del número pasado nuestro viaje en el tiempo y el resurgimiento de series viejísimas como Mazinger o Astroboy? Bueno, ahora es el turno de los muchachos (y muchacha) de Fuerza-G, serie que tuvo incontables adeptos, y que sigue teniendo gracias a la gente de Cartoon Network que sigue pasando en un interminable looping los 85 capítulos. Si querés tener un llavero "retro" nada mejor que uno de estos en el bolsillo del caballero o la cartera de la dama.

Precio estimado $15



Pequeños saltamontes

Ya todos deben conocer a los archifamosos personajes de la serie Dragon Ball. Pues bien, para el deleite de sus pupilas llega esta impresionante colección de estos simpáticos comuñes, para que puedas elegir tus favoritos y los coloques por toda tu casa. Como si fuera poco, vienen en una lata metálica para que los puedas guardar después de que hayan salvado (o destruido) la Tierra.

Precio estimado $39

Dále a Chun Li

Si tenés un amigo que te trae a las patadas en el Street Fighter con Chun Li, ésta es tu oportunidad de desquitarte: Comprate una muñequita de Chun Li y revoleala por toda la habitación hasta que se le salga el algodón. Si por el otro lado sos un fan de la minusa, nada mejor que la muñequita para ponerla en la almohada en las noches.

Precio estimado $16



Gundam

Esta serie, que tiene más capítulos que Dragon Ball, (y eso es mucho decir), y que se estrenó en el 82 en el Japón, fue una de las series que contó con el diseño de los personajes por parte de la misma gente que diseñó Macross.
Este particular llaverito tiene un botón en la espalda que al apretarlo hace que el pequeño bichejo despida luz por los ojos. Para deslumbrar a tus amigos...

Precio estimado $20





Todos los juguetes son de **MERIDIANA Kame House** • Teléfono: 784-4211



My name is Rio...

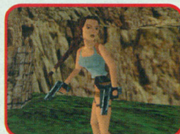
Este nuevo aparatito de Diamond es algo así como un walkman, pero que en vez de usar un cassette utiliza memoria RAM para almacenar las canciones, que podés bajar de tu computadora en un formato que se llama MP3.
Por si todavía no lo sabías, el MP3 es el gran dolor de cabeza de las compañías discográficas, ya que las canciones de sus artistas se pueden conseguir en internet, con la misma calidad de sonido y con una compresión que las deja al 10% de su tamaño. Y como si fuera poco salió este aparatejo, para poder escucharlas fuera de tu computer.
Las compañías pusieron el grito en el cielo (y una demanda en los tribunales), pero la justicia no dio lugar a la demanda, y el Rio sigue fluyendo...

Precio estimado $200 (USA)

Lara para todo el mundo

¡Por fin una compañía se digna a sacar al mercado una Lara que le hace justicia a la impresionante damisela que vemos en los videojuegos! Las anteriores daban lástima, o parecían anoréxicas...
Playmates puso las cosas en su lugar y nos ofrece la Larita que pueden observar más abajo junto a otras en diferentes poses y trajes.
Con el éxito de la niña entre el sexo opuesto, no sería de extrañar que mientras estamos escribiendo esto ya estén disponibles en la mayoría de las comiquerías del país.
¡A no pelearse que hay más en el fondo!

Precio estimado $20 (En USA, por supuesto)







El Capitán Harlok... err Raimar

Los más viejitos recordarán las aventuras de este pirata espacial que surcaba los espacios con bruta nave que hacía puré a sus enemigos con una inmensa cuchilla que salía del frente de la nave. El muchacho siempre tenía cara de a mí no se me mueve un pelo ni cuando me llega la cuenta de la nafta, y tenía una onda que mataba. Por lo menos era lo que me parecía a mí, lástima que no la pasan más la serie ni en cable ni en la TV de aire...

Precio estimado $40

Movie World

reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

Por Sebastian Di Nardo y Santiago Videla

Blade

- ***Dirección***: *Stephen Norrington*
- ***Edita***: *Warner / New Line Cinema*
- ***Año***: *1998*



Tal vez una de las fórmulas más utilizadas por Hollywood en la historia del cine, sea la de los Vampiros. Y más interesantes son las combinaciones obtenidas por el vampiro de la edad moderna. Un par de ejemplos de este tipo, son: Que no se entere mamá (Lost Childrens) y La Hora del Espanto (Fright Night). Con el tiempo, las películas de vampirismo fueron mejorando, pasando por las inmejorables Drácula y Entrevista con un Vampiro. ¿Cuál es el secreto de los nuevos éxitos? Buenos efectos especiales, y actores taquilleros.

Este es el caso de Blade, Cazador de Vampiros. Los bebedores de sangre disfrutan de los excesos de la vida actual, llevando a cabo fiestas privadas para alimentarse. Todo está organizado por un joven y sádico vampiro al que todos admiran y temen, el diácono Frost (Stephen Dorff). Estas fiestas serán hostigadas constantemente por Blade (Wesley Snipes) que dedica su vida a la cacería de vampiros. Su madre fue mordida antes de dar a luz, produciendo un cambio genético que lo convirtió en lo que es. Un medio vampiro, lo que llaman un caminante diurno, un humano con las ventajas del vampiro.

Frost tiene la intención de llevár a cabo una antigua profecía de la biblia de los Vampiros. Blade intentará detenerlo y no está solo en su titánica meta. Un mecánico y fabricante de armas (Chris Christoferson) es quien fabrica todas las armas y evita por medio de un suero que Blade beba sangre. Mucha acción, violencia, colmillos y buenos efectos especiales. La combinación perfecta. Una buena edición y la cámara en constante movimiento le dan un enfoque fresco y moderno. Así que, fanáticos de la ficción, afilen los colmillos.

El Príncipe de Egipto

Con esta superproducción, Steven Spielberg y sus amiguitos de Dreamworks pretenden poner el pié firme en un terreno en el que hasta ahora Disney es el supuesto líder.

Era de esperarse que como muchos de los miembros de Dreamworks fueron en algún momento parte de los estudios de lo que ahora es la competencia, quisieran mantener la vieja tradición Disney de chorearse cuanta leyenda, cuento y fábula se les cruce por delante, pero en este caso decidieron ir un poco más lejos y basar el guión de esta película en los mismísimos escritos de la Biblia que cuentan la historia de cómo Moisés liberó a su pueblo del dominio de Egipto.

Tal vez sea por la gran "manija" que le dieron antes del estreno, que esta película me defraudó un poco ya que personalmente me esperaba algo más serio, pero evidentemente la gente de Dreamworks se mantiene fiel al estilo de Disney no sólo a la hora de currar.

La historia es fiel a la original, pero sólo a grandes rasgos ya que a veces se va por las ramas y no termina de convencer, eso sí, gracias a la billetera de Steven esta película tiene una calidad visual por momentos sorprendente, en especial el momento en que se abre el Mar Rojo que sin duda es uno de los mejores laburos de animación que me ha tocado ver, así que si lo que querían ver es los dibujos y los efectos seguramente van a salir del cine bastante contentos.

Igualmente les sugiero que tengan mucho cuidado porque por aquí no todo son rosas y la mala noticia es (por lo menos desde mi punto de vista) que toda la película está repleta de principio a fin de musicales que son de lo más plomos, encima y para peor de males, aquí también aparecen los dos típicos personajes tontos (infaltables en cualquier producción de Disney) que le dan un toque de humor a la historia y junto con algunos "gags" del protagonista hacen que por momentos todo esto se parezca más a un capítulo de Aladdin con mucha producción, que a la película teóricamente "seria" que anunciaron que sería.

En fin... no siempre las cosas son como las pintan, por eso es que El Príncipe de Egipto no pasa de ser una producción más bien para chicos, de excelente calidad (si es que no se quedan dormidos con los musicales) pero infantil al fín.

Nada más me queda por decir, que espero que alguna vez Dreamworks, Disney o quién sea se ponga las pilas y en vez de reproducir historias que ya conoce todo el mundo, utilicen toda esa tecnología y obviamente los morlacos para crear un argumento original que realmente valga la pena... no les parece?



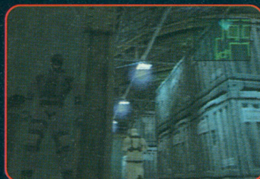
Cheaters Paradise

estrategias y trucos de tus juegos favoritos

En el especial de este mes:

METAL GEAR SOLID

En este número les ofrecemos la guía más completa para que puedan llegar al final de esta impresionante aventura sin ninguna complicación, además podrán encontrar algunos consejos y técnicas para combatir a los enemigos más peligrosos y como si esto fuera poco les revelamos todos los secretos que encierra esta genial producción.







Páginas 50 a 59

Trucos:

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Este mes les ofrecemos una guía de lo más completa, con las instrucciones paso a paso y todos los secretos, para que no se pierdan ningún detalle de esta espectacular aventura.

Antes de empezar a jugar, es conveniente que se aprendan algunas técnicas básicas que les voy a nombrar a continuación, ya que las van a tener que usar muy a menudo, igualmente les aconsejo que al menos traten de completar la primera modalidad del "VR Training", (son 10 niveles cortos) porque eso les va a servir para darse cuenta cómo y cuando usarlas.

Cuando hayan terminado el "VR Training" por primera vez, aparecerá una nueva modalidad, las opciones ocultas son 4 en total, y para poder habilitarlas van a tener que ganar cada modalidad del "VR Training" que vaya apareciendo.

Estos son los controles que van a usar en todo el juego:

Disparo = Cuadrado
Agacharse = X
Acción / Golpear = Círculo
Vista en primera persona = Triángulo
Seleccionar objetos = L2 (mantener apretado y mover el control hacia los lados)
Seleccionar armas = R2 (mantener apretado y mover el control hacia los lados).
Activar o desactivar objeto = Presionar L1 para los objetos y R1 para las armas.
Comunicador = Select (cuando hayan hablado con alguien, su frecuencia quedará almacenada automáticamente, para ver el listado de personas con las que pueden hablar, activen el comunicador y muevan hacia abajo.)

De vuelta a lo nuestro, acá están las técnicas básicas:

1- Correr y disparar al mismo tiempo: Para poder hacer esto solamente mantengan presionado el botón de agacharse mientras disparan.

2- Espiar: Mantengan apretado el botón que les permite ver en primera persona y sin soltarlo presionen L1 para asomarse hacia la izquierda y R1 para hacerlo hacia la derecha.

Esto les va a resultar muy útil para poder ver lo que hay a la vuelta de cada esquina sin riesgo de tener que salir corriendo con un par de soldados atrás.

3- Ataque silencioso: Como su nombre lo indica, este ataque les va a servir para disponer de los guardias más molestos sin que sus amigos tengan la más pálida idea de lo que sucede.

Para hacerlo, tienen que acercarse al sujeto por detrás y apretar el botón de disparo, pero sin mover el control direccional, ya que si lo están moviendo, en vez de agarrarlo lo que harán es tirarlo al piso. Una vez que lo tengan en sus manos, sigan presionando el botón de disparo hasta romperle el cuello, pero al acercarse tengan cuidado de no estar caminando sobre piso de chapa, charcos de agua o cualquier otra porquería que haga ruido, porque por más de que estén fuera del alcance de su vista estos chicos malos tienen un muy buen oído y si los escuchan venir, se les acabó la joda.

4- Llamar la atención: Esto pueden hacerlo colocándose contra una pared, caja o lo que sea y presionar varias veces el botón de acción, con lo que "Snake" dará unos golpeteos con su mano, y les servirá especialmente cuando el guardia que tengan que liquidar esté muy cerca de alguna cámara o de algún otro guardia.

Solo bastará con atraerlo hacia donde puedan sorprenderlo por atrás y listo.

5- Armas simples: En el caso de la pistola "Socom", si mantienen presionado el botón de disparo, podrán ver la luz de la mira láser del arma, lo que los ayudará a apuntar, igualmente tengan en cuenta que si el enemigo está dentro del alcance de esta arma, "Snake" le apuntará automáticamente al que esté más cerca de su posición.

Con la ametralladora "Famas", también se puede apuntar en forma automática sólo que no tiene mira láser.

6- Recuperar la energía: Esto pueden hacerlo simplemente seleccionando las raciones ("Rations") en el menú de objetos y cuando pierdan toda su energía se activarán solas.

Si quieren hacerlo en forma manual, abran el menú de objetos, elijan las raciones y sin cerrar este menú presionen el botón de acción.

Frecuencias del Codec de los distintos personajes.

Estén atentos a este cuadro, porque a medida que vayan progresando en el juego, van a necesitar comunicarse con ellos para pedirles ayuda para poder superar ciertos obstáculos.


Cnel. Campbell 140.85


Mei Ling 140.96


Otacon 141.12


Natasha 141.52


Naomi 140.85


Master Miller 141.80


Meryl 140.15

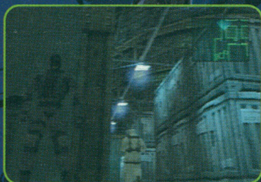

Deepthroat 140.48

Si ya tienen una idea un poco más clara de como controlar a "Snake" es hora de que empecemos con lo bueno así que vayamos de a poco.

1- Embarcadero

Al salir del agua, van a estar parados frente a una especie de contenedor, si quieren pueden volver al agua y agarrar una ración que está cerca de donde empiezan.

Una vez que hayan hecho esto, vayan hacia el contenedor, pasen por debajo de el caminando cuerpo a tierra y colóquense contra la pared que está enfrente de ustedes.

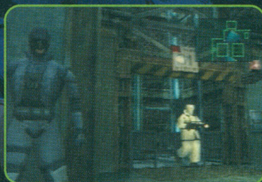


Su objetivo en este nivel es subir en el ascensor que está ubicado en el fondo del depósito, pero como se darán cuenta el ascensor no está.

Mientras esperan que el ascensor vuelva, si quieren pueden dedicarse a practicar cómo romper cuellos con los dos guardias que están patrullando el lugar, o pueden quedarse ocultos hasta que llegue, hagan lo que hagan traten de no pisar los charcos de agua que hay por ahí porque seguramente alguno de los guardias los va a escuchar, y sin duda van a empezar a tragar plomo antes de lo que se imaginan.

Si en agún momento llegan a ser descubiertos, nunca se queden a pelear porque una vez que suena la alarma, los guardias nunca paran de llegar, traten de buscar un refugio hasta que pase la alerta.

Cuando lleguen al fondo del depósito, tengan cuidado de no quedar al descubierto, porque el ascensor viene con sorpresa, ni bien se detenga, un tercer guardia se bajará y comenzará a revisar las cercanías y cuando se distraiga podrán tomarlo sin problemas, eso sí no intenten subirse durante una alarma porque no van a ir a ningún lado.



2- Helipuerto

Aquí recibirán un llamado del Cnel. Campbell, quién entre otras cosas les presentará a a Mei Ling y a partir de ese momento ella será quien les dará la posibilidad de grabar el juego, así que a medida que vayan avanzando no duden en llamarla.

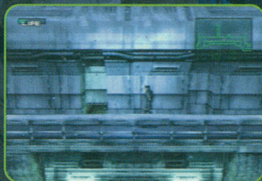
El primer objetivo de su misión, será rescatar a dos rehenes (dos importantes directivos de companías que fabrican armas de alta tecnología) y que se encuentran presos dentro de las instalaciones militares de la isla.

Pasando el helipuerto podrán ver la entrada a estas instalaciones y frente al portón principal verán un camión, en su parte trasera pueden agarrar una pistola "Socom", pero por ahora no la usen porque con el ruido que hace van a tener problemas.

Si se animan, también pueden agarrar las "Chaff Grenades" que están en el centro de la pista del helicóptero, que luego podrán usar para confundir cualquier sistema electrónico (cámaras, armas a control remoto, etc).

La única forma de entrar al complejo es por los ductos de ventilación, podrán encontrar uno detras del guardia que está durmiendo frente al portón principal y otro en el balcón que está arriba (este es el camino más seguro), para llegar al piso de arriba sólo vayan por la escalera que está a la derecha de la entrada y tengan cuidado con la cámara de seguridad, para evitarla pasen por debajo de ella cuando esté enfocando hacia otro lado.





3- Hangar

Si decidieron entrar al complejo por la ventilación de arriba, después de arrastrarse un rato, van a llegar a una abertura en el ducto, colóquense encima y presionen el botón de "acción".

Cada vez que quieran subir o bajar una escalera, pónganse enfrente de ella y usen este botón.

Al salir de la ventilación, vayan hacia su izquierda, agarren las "Chaff Grenades" y sigan hacia la derecha hasta llegar a una escalera que va hacia el piso de abajo (ojo con las cámaras).

Cuando estén abajo vayan hacia el ascensor que está a la derecha, para llamarlo párense enfrente del panel con la luz verde y presionen "acción".



Cuando estén adentro, vayan hacia el panel de control y ahí podrán ver una dserie de botones.

Presionen el que dice "B1" y listo.



4- Area de detención

Al salir del ascensor sigan el recorrido del pasillo hasta llegar a una escalera y cuando la encuentren suban por ella.

Ahora, deberían estar otra vez en los ductos de ventilación, así que comiencen a avanzar y revisen cada rejilla que encuentren a su paso (usando el botón para ver en primera persona) hasta que encuentren al hombre que están buscando.

Cuando lo encuentren, "Snake"entrará automáticamente en la celda y antes de seguir adelante tendrá una conversación con el prisionero, luego de esto les entregará una tarjeta de seguridad de nivel 1 y después... oh! sorpresa, le agarra un ataque al corazón y palma ahí mismo... y ahora???.

Ya que el primer rehén se fue sin esperarlos, lo que queda por hacer es ir a buscar al otro.

Después de la muerte del primer rehén escucharán unos golpes, pero lo único que pueden hacer es esperar en la celda hasta que alguien les abra.

Cuando vuelvan al pasillo serán sorprendidos por la chica que estaba en la otra celda (disfrazada de guardia) y cuando traten de salir unos guardias les van a cortar el paso así que saquen su arma y bajen al primer grupo de guardias. Luego colóquense en el rincón que está entre la puerta de la celda y la salida y sigan disparando contra los que van llegando (un total de 12), en ese lugar no van a correr peligro de ser dañados por las granadas que van a lanzar desde afuera y no dejen de agarrar las municiones y raciones que vayan dejando.



Cuando pase el peligro observen la secuencia que viene y cuando puedan moverse de nuevo vuelvan al ascensor y esta vez presionen el botón que dice "B2".

5- Armería

Cuidado! en este nivel hay una serie de puertas-trampa en el piso, que se abrirán cuando pasen por encima, para evitar caerse traten de moverse siempre cerca de las paredes.

En este nivel hay 6 habitaciones y en la puerta de las que estén cerradas podrán ver un número que les indicará el nivel de seguridad que deberán tener para poder entrar.

Por ahora sólo podrán entrar en las de nivel 1, para hacerlo sólamente elijan la "Security Card" y pónganse enfrente de la puerta que quieran abrir, recuerden que siempre que quieran abrir una de estas puertas tendrán que tener activada la tarjeta correspondiente.

Entren todos los cuartos que puedan y cuando hayan encontrado los explosivos "C4" empiecen a revisar las paredes de ese sector usando la vista en primera persona y busquen los lugares donde la pared está sin pintar (vean la foto), en esos lugares pongan una carga de "C4" para tirar abajo la pared.



Para colocar el "C4" muevan el control hacia donde quieran poner la carga y presionen el botón de disparo, no suelten el control al colocar la carga porque en vez de quedar sobre la pared, quedará en el suelo. Para hacerla estallar, presionen el botón de acción y ya está.

También pueden encontrar estos lugares poniéndose contra la pared y golpeando hasta escuchar un sonido a hueco.

Tengan cuidado al avanzar en los túneles que van descubriendo, porque en algunos de ellos la interferencia los va a dejar sin radar.

En una de estas habitaciones selladas encontrarán al segundo rehén, y verán que está atado a una columna, también podrán ver una serie de alambres conectados a cargas de "C4" y en este lugar tendrán que enfrentarse con el primer miembro de FOX-HOUND, un pistolero llamado "Revolver Ocelot".



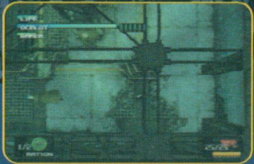
Revolver Ocelot

En este lugar podrán ver un indicador que les mostrará la cantidad de balas que le quedan a su enemigo, cuando los cartuchos estén de color amarillo, eso querrá decir que su arma está cargada.

Para enfrentarse a él, les conviene acostumbrarse a disparar mientras corren, si usan esta técnica "Ocelot" les resultará de lo más sencillo ya que lo único que tienen que hacer es perseguirlo y estar lo más cerca de él que puedan, de ese modo, por más que su arma esté cargada casi nunca se detendrá para disparar.

Si deciden hacerlo de otra forma ahí la cosa se les complica, porque este tipo dispara con rebotes y por más que estén escondidos siempre los va a alcanzar así es que nunca se queden quietos.

Si se les acaban las balas no se preocupen, siempre aparecerá una recarga.



6- Cambio de planes

Después de haber rescatado al segundo rehén, él les dará una tarjeta de seguridad de nivel 2 que pasará a reemplazar la que ya tenían. Cada tarjeta que consigan, además de abrir las puertas que le correspondan, podrá abrir todas las de los niveles de seguridad anteriores.

Siguiendo con la mala racha de "Snake", después de pedirle información al rehén a éste también le agarra un ataque al corazón y adiós, de manera tal que nuestra siguiente misión será encontrar al científico que estuvo a cargo del proyecto "Meteal Gear".

Aquí ya no queda nada por hacer así que,

vuelvan a la armería, pero cuidado porque ahora si hay guardias, ahí mismo busquen la habitación con nivel de seguridad 2 y entren, pero no avancen. De las dos franjas rojas que hay en las paredes, salen unos rayos infrarojos y si los tocan activarán la alarma, para evitarlos usen los cigarrillos para poder ver los rayos y luego pasen agachados para agarrar la ametralladora "Famas".



Después de hacer esto vuelvan al ascensor y suban de nuevo al hangar ("1"). Cuando estén ahí activen su comunicador y llamen a "Meryl" (ver el cuadro de frecuencias) y después de una larga charla ella les dirá que va a abrir la puerta principal de ese lugar, mientras esperan que "Meryl" active la puerta vayan a la habitación que está a la derecha del ascensor, ahí van a encontrar un silenciador ("Socom Supressor") y con esto podrán matar a los guardias con la pistola sin que nadie se entere.

Ahora vayan otra vez al piso de arriba y entren en las puertas de nivel 1 y 2, para ese momento "Meryl" ya debe haber abierto la salida, pero no se vayan del hangar sin antes haber agarrado el "Mine detector".

Cuando estén frente al túnel de salida vuelvan a darle al cigarrillo, porque en las ranuras que hay en el piso hay más sensores infrarrojos iguales a los de la armería, pero con la diferencia que acá los rayos se mueven y si los detectan las puertas se cerrarán y todo el túnel comenzará a llenarse de gas, lo peor de todo es que no hay escapatoria.



7- El Exterior

Justo después de salir del hangar recibirán un llamado de un misterioso personaje que les dirá que la zona está minada, usen el "Mine Detector" y se acabó el drama.

Ahora que pueden ver dónde están las minas, en lugar de esquivarlas caminen cuerpo a tierra por encima de ellas, al hacer esto las desactivarán y luego podrán usarlas ustedes como arma.

Antes de seguir adelante, tendrán que enfrentarse a un tanque comandado por otro de los miembros de FOX-HOUND llamado "Vulcan Raven".

Vulcan Raven

Para empezar no se muevan de donde están, porque si salen al descubierto recibirán un fuerte cañonazo, para evitar eso tiren una "Chaff Grenade" para que el tanque no los detecte y luego corran hacia donde está (necesitarán tirar otra granada de estas a mitad de camino para más seguridad).

Cuando estén junto al tanque utilicen sus granadas comunes y tírenselas al artillero que está en la torreta, si lo hacen bien y la granada cae cerca del artillero o se mete en la escotilla, sólo necesitarán sólo dos para mandar al tanque al depósito de basura.

Al destruirlo conseguirán una tarjeta de nivel 3 de uno de los artilleros.



8- Depósito de armas

Avancen hasta el portón que está al final del túnel y agáchense para pasar por debajo del portón, tengan mucho cuidado con lo que hacen en este piso especialmente si quieren matar a los guardias. Aquí ustedes no van a poder usar armas pero ellos sí, y si alguien llega a disparar se producirá una fuga de material radioactivo y adiós "Snake".

Vayan hacia la escalera que está en el lado izuierdo del depósito, tomen el ascensor que está en el primer piso y presionen el botón "B1".



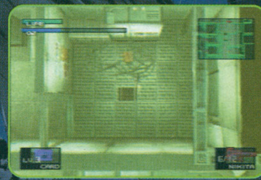
En cuanto lleguen ahí, entren en la puerta que está enfrente del ascensor, esta oficina podrán ver 5 puertas de vidrio y un guardia, hagan lo que quieran con él y vean en que puertas pueden entrar.

En una de estos pequeños cuartos encontrarán un "Nikita Launcher" y algunas cajas con "Nikita Rockets", agárrenlos, vuelvan al ascensor y ahora toquen el botón "B2".

En este piso hay una puerta que los llevará a un pasillo que está lleno gas y como si esto fuera poco el suelo está electrificado. Cuando entren verán una secuencia que les mostrará dónde está el generador que controla la electricida.

Para destruirlo usen el "Nikita Launcher" y vayan guiando el misil con el control hasta llegar al generador, si dejan que el misil avance en línea recta por unos segundos, éste aumentará su velocidad de golpe así que manéjenlo con cuidado para evitar que choque contra una pared.

Si mantienen presionado el botón de vista en primera persona después de haber disparado el misil, podrán ver desde la cámara que tiene en su parte delantera.



Controlen su nivel de oxígeno y cada vez que necesiten recargarse vuelvan hasta la puerta del ascensor.

Ahora que pueden avanzar sin problemas, revisen las puertas que puedan abrir y busquen una máscara de gas ("Gas Mask"), con ella el oxígeno bajará mucho más despacio.

Si encontraron la máscara, sigan por el pasillo que tenía el piso electrificado y

entren en la puerta que está en el extremo derecho de este sector, por aquí llegarán a un corredor en donde podrán ver una gran cantidad de guardias muertos y cuando lleguen al otro extremo verán al ninja que le cortó la mano a "Ocelot" entrando por una puerta, no pierdan tiempo y síganlo.



Al entrar en esta oficina verán al ninja acercándose al científico que están buscando y a pesar de que no es de los malos, este ninja querrá tener una pelea a muerte con ustedes y no les quedará otro remedio más que darle el gusto.

Cyborg Ninja

Este sujeto les va a resultar un poco complicado al principio, especialmente porque es muy rápido y ágil.

No intenten usar armas contra él ya que lo único que van a lograr es desperdiciar balas, la única arma que lo afecta son las "Chaff Grenades", pero les conviene guardarlas para cuando se enoje de verdad, por ahora atáquenlo usando el botón de acción (3 golpes consecutivos) y tampoco intenten agarrarlo como a los guardias, esperen a que se acerque ocultos detrás de alguna pared y nunca lo persigan de frente.

Cuando le hayan bajado casi la mitad de su energía, comenzará a hacerse invisible, recuerden que no deben perseguirlo porque la van a pasar muy mal, si quieren pueden empezar a usar las "Chaff Grenades", pero traten de hacerlo cuando él esté cerca ya que las granadas sólo lo paralizan por unos segundos.

Cuando le quede poca energía, se aproximará a ustedes caminando lentamente y cuando le tiren un golpe, desaparecerá y se pondrá detrás de ustedes, en cuanto haga esto vayan hacia él, tírenle sólo un golpe, sigan de largo y atáquenlo cuando aparezca de nuevo.

En el momento que lo dejen sin energía aléjense de él lo más posible porque empezará a lanzar unas fuertes descargas, vean dónde está usando la vista en primera persona y ahora sí liquídenlo de lejos con la pistola o la ametralladora.



9- Buscando a Meryl

Después de derrotar al ninja el científico ("Otacon") les ofrecerá su ayuda y les dará una tarjeta de nivel 4, luego se irá utilizando un aparato para hacerse invisible igual que el del ninja.

Ahora lo que tienen que hacer es encontrarse con "Meryl" porque ella tiene la tarjeta de nivel 5 que les permitirá seguir adelante.

Antes que nada, vuelvan al hangar donde estaban los tanques (sí casi al principio de todo) y tengan cuidado cuando pasen por el sector nevado en donde se enfrentaron al tanque porque ahora hay más minas y también armas automáticas.

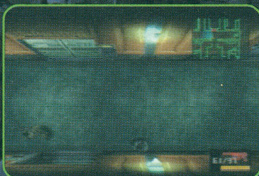
De vuelta en el hangar, suban por la escalera que va al entrepiso y vayan a la habitación con puerta de nivel 4, ahí tomen los "Thermal Goggles" (visor infrarrojo) y vuelvan al depósito de armas.

Cuando lleguen ahí suban de nuevo al ascensor que está en el piso de arriba y vayan al "B1".

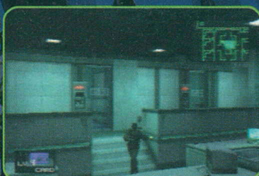
Este es el piso en donde agarraron el "Nikita Launcher" y es donde tendrán que encontrarse con "Meryl".

En este momento hay 3 guardias en el piso, uno de ellos en el baño que está a la izquierda del ascensor y los otros dos en la oficina principal.

Lo primero que tienen que hacer en este piso es eliminar al guardia que está en el baño (usen la "Socom" con silenciador para más seguridad), después colóquense del lado derecho de la puerta de la oficina pero no entren, esperen un poco, porque uno de los guardias restantes va a salir hacia el baño, cuando lo vean bájenlo si quieren.



El guardia que queda en la oficina es "Meryl" disfrazada así que no la maten porque si lo hacen es "Game Over", en lugar de eso dejen que los vea y cuando empiece a correr síganla lo más cerca que puedan.



Si en algún nivel de dificultad más avanzado el orden de los guardias cambia, la forma de identificar a "Meryl" es con la vista en primera persona, ella es el guardia que camina moviendo las caderas como una mujer, haciendo un sonido diferente.

Cuandose encuentren con ella, tendrán una charla y les entregará su tarjeta de seguridad de nivel 5.

Ahora vuelvan a la oficina principal y entren en las puertas que puedan y cuando hayan agarrado todo lo que hay ahí, sigan por el pasillo que está a la izquierda del ascensor.



Al llegar a la puerta, "Meryl" comenzará a sentirse mal, eso es porque está siendo controlada por Psycho Mantis, un poderoso psíquico que trabaja para FOX-HOUND.



Psycho Mantis

Cuando entren a la oficina, "Meryl" sacará su arma e intentará dispararles, pónganla fuera de combate con una "Stun Grenade", a continuación, el maniático que la estaba dominando se pondrá muy caliente porque le estropearon su juguete y ahora vendrá la parte que les comenté en el número anterior, que es cuando el loquito les demostrará su poder leyéndoles el Memory Card y haciendo que su control se mueva (sólo si es análogo) así que pongan el pad en el suelo y vean lo que sucede.

Cuando comiencen a pelear, repentinamente la pantalla se pondrá toda negra y sólo verán un cartel que dice "Hideo", no se asusten, es uno de los trucos de "Mantis" para confundirlos.

Para atacarlo, manténganse cerca de él y agachense cada vez que haga volar los objetos de la habitación, cuando traten de darle, verán que es prácticamente imposible porque él puede leer sus movimientos.

Si saben algo de inglés y quieren sorprenderse, llamen a Campbell varias veces hasta que él les diga qué hacer y sigan sus instrucciones al pie de la letra por más increíbles que parezcas

Si no, la forma de evitar que "Mantis" adivine sus movimientos es conectando el control en el "port" del jugador 2 (no estoy borracho, háganlo y "Mantis" será pan comido).

Ahora que pueden darle sin problemas, sólo esquiven lo que les tira y atáquenlo con sus puños, en cierto momento él volverá a hacer que "Meryl" los ataque, vuelan a dormirla con una "Stun Grenade" y mucho cuidado con lo que viene ahora, porque "Mantis" le ordenará a "Meryl" que se vuele los cesos y esta vez tendrán que dormirla a golpes.

Con "Meryl" inconsciente, "Mantis" comenzará a hacerse invisible, para verlo usen sus "Thermal Goggles" y atáquenlo sin armas.



Antes de morir, "Mantis" los atacará de nuevo con los objetos de la habitación, pero ahora todos al mismo tiempo, igualmente siguen siendo fáciles de esquivar.

Cuando lo hayan derrotado él les abrirá un pasaje secreto para que puedan continuar hacia el siguiente nivel.

10- Hacia la torre de comunicaciones

Salgan por el pasadizo que "Mantis le abrió" y estarán fuera del edificio, en ese lugar "Meryl" les dirá que ella se va a adelantar, y luego desaparecerá. Exploren esta zona, miren bien las paredes porque hay varios lugares por los que tendrán que pasar agachados.

Cuando lleguen a un lugar donde hay lobos utilicen los "Night Vision Goggles" para ver en la obscuridad ("Meryl" está cerca de ahí) y hagan lo que quieran con los lobos.

Reúnanse con "Meryl" y entren por en portón que está frente a ustedes, en la pantalla siguiente verán como la chica hace uso de las nuevas habilidades que adquirió gracias a "Mantis" para detectar las minas, en vez de seguir sus pisadas, avancen hacia su derecha sin alejarse de la pared.



Cuando se acerquen a "Meryl", una francotiradora le disparará dejándola herida en el suelo, en este momento ni se les ocurra acercarse a ella y no intenten buscar a quien está disparando porque está demasiado lejos, lo que tendrán que hacer es volver hasta la armería que está al principio (Hangar piso "B2") y ahí busquen el cuarto con puerta de nivel 5, en esa habitación activen los "Thermal Goggles" y eviten los rayos infrarrojos.



En las cajas que encontrarán en ese lugar hay un rifle de francotirador y algunas balas, cuando lo tengan vuelvan rápidamente con "Meryl" y prepárense para enfrentar a "Sniper Wolf" la mejor tiradora de FOX-HOUND.

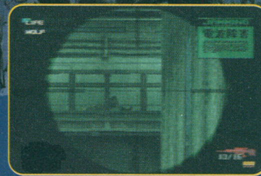
Sniper Wolf

Al llegar a donde estaba "Meryl" manténganse contra la parte de abajo de la pantalla, no avancen porque si lo hacen "Wolf" tendrá muchas más posibilidades de darles, muévanse hacia alguno de los lados y activen su rifle ("PSG-1").

Cuando estén viendo por la mira del rifle, abran el inventario de objetos y usen algo llamado "Diazepam", para usarlo mantengan el inventario abierto y presionen el botón de acción cuando lo tengan seleccionado. Este medicamento es un calmante que disminuye la ansiedad y les servirá para poder apuntar con más precisión, cuando noten que sus efectos se están acabando usen otra dosis.

"Wolf" está en el entrepiso de la torre que está al fondo del camino, si antes de encontrarla reciben un tiro, desactiven el rifle y muévanse de donde están porque esta mina no perdona.

Una vez que la tengan en la mira el resto es bastante fácil.



11- "Snake" preso

Después de deshacerse de "Sniper Wolf" vayan hacia la torre donde ella estaba, agarren las cajas que hay por ahí y vayan hacia la puerta que está a la derecha.

Ahí serán sorprendidos por dos guardias que estarán acompañados por ¡¡"Sniper Wolf!! (si esta mina no tiene la piel de titanio no se cómo #*&%!" hizo para zafar de la balacera).

Luego de esto recibirán un golpe en la cabeza y cuando despierten estarán en la sala de torturas ante el malo de la película "Liquid Snake", capo de FOX-HOUND, la super-archi-recontra-indestructible "Sniper Wolf" y el manco "Revolver Ocelot".

En este lugar lo que tendrán que hacer es muy sencillo, como podrán ver, "Snake" está sujeto en una extraña maquinola y lo que va a suceder ahora es que "Ocelot" le va a comenzar a dar descargas para ver qué tanto aguante tiene, en cuanto vean aparecer el medidor de energía comiencen a presionar el botón de acción tan rápido como puedan, porque esta es la forma en la que recuperarán su energía cuando empiecen a recibir la corriente, el objetivo es resistir hasta que el medidor de tiempo llegue a 0.



Si deciden rendirse pueden apretar el botón de "Select", pero si lo hacen "Meryl" es quien la pasará mal.

Atención : Si se rinden, el juego tomará un rumbo diferente en algunos lugares y además podrán ver otro final.

Cada sesión de tortura dura 3 "rounds", al término de cada una de ellas serán llevados a una celda.

Afuera de la celda está el guardia al que "Meryl" le quitó la ropa allá por el principio y parece ser que ahora está resfriado, lo que tendrán que hacer acá es esperar que el guardia se vaya al baño y luego meterse debajo de la cama, cuando vuelva entrará a revisar y ahí podrán eliminarlo y escapar, pero ojo! porque a no siempre cae en este truco.

Otra forma de escapar es comunicándose con "Otacon", el se acercará a la puerta de la celda usando su invisibilidad y les dará una botella de "ketchup", un pañuelo y algo de comida, en ese momento, seleccionen el "ketchup", tírense cuerpo a tierra al lado de la puerta (antes que vuelva el guardia) y presionen el botón de acción, al hacer eso, "Snake" fingirá estar muerto y el guardia entrará sí o sí, pero traten de no levantarse antes de que abra la puerta porque si no se aviva.

Si lograron aguantar la primera sesión de tortura, es probable que antes de que "Otacon" venga los lleven para darles otro tratamiento.

Una vez afuera, entren a la sala de torturas y con cuidado agarren la caja que tiene todas sus cosas, podrán encontrarla al lado de la máquina en la que estaban, cuando la consigan, salgande ahí.

Por si todavía no se dieron cuenta, están en el centro de detención en donde estaba el primer rehén así que vayan al ascensor hagan todo el camino de vuelta hasta donde fueros capturados.

Si se rindieron en la sala de torturas, pasen por la oficina en la que agarraron el "Nikita Launcher" y busquen una caja que dice "Medicine", esto les servirá para curar el resfrío que se contagiaron.

Por otro lado, si lograron resistir, en cierto momento recibirán un llamado de "Deepthroat" que les dirá que tienen una bomba entre sus objetos, para eliminarla, mantengan el inventario de la izquierda abierto, búsquen un objeto que tiene una cuenta regresiva y presionen el botón de acción sin cerrar el inventario.

11- Torre de comunicaciones

Cuando hayan entrado en la torre, avancen por los pasillos evitando las cámaras, traten de agarrar todo lo que encuentren.

Al pasar por una de las puertas no podrán evitar que una camara los detecte, así que asegúrense de agarrar un objeto llamado "Rope" (soga) y comiencen a subir la escalera rápidamente porque a partir de ahora los guardias no dejarán de aparecer hasta que lleguen arriba por lo que les conviene usar las "Stun Grenades" para evitar que se les acerquen.



En su camino hacia arriba, también se encontrarán con guardias que vienen de arriba, no se detengan a matarlos, avancen usando la técnica de disparar mientras corren y usen las raciones si hacen falta.

Al llegar a la parte de arriba seleccionen la soga "Rope" y salgan a la terraza, en ese lugar se encontrarán con "Liquid Snake" que los atacará con su helicóptero.

Cuando los misiles del "Hind-D" empiecen a destruirlo todo usen la soga para descolgarse por el costado de la torre. Cuando estén bajando por la soga presionen el botón de agacharse para saltar lejos de la pared, y el de acción para moverse hacia los lados lentamente.



Apresurense para llegar hasta abajo y traten sobre todo de evitar los disparos del helicóptero, no se preocupen demasiado por los chorros de vapor porque no les quitarán mucha energía.

Al llegar al suelo, estarán en la plataforma que une las dos torres y al final de ella podrán ver a 3 guardias esperándolos, elimínenlos con el "PSG-1", o los "Nikita" y sigan adelante, antes de llegar a la puerta, el helicóptero volverá a aparecer así que no se detengan y entren al edificio.

Una vez adentro, llegarán a un ascensor, pero al llamarlo parece ser que no funciona, ya que no pueden usarlo vayan hacia abajo por las escaleras y cuando lleguen a un lugar en donde la escalera está rota vuelvan a subir hasta el ascensor.

En ese lugar se reunirán con "Otacon" y el les dirá que va a intentar reparar el elevador, mientras él hace eso, ustedes vayan hacia arriba usando "Chaff Grenades" para confundir a las armas automáticas que estarán en el camino, al llegar arriba agarren los "Stinger Missile" y suban por la escalerilla.

Al salir a la terraza se encontrarán nuevamente con el molesto de "Liquid", pero ahora tendrán que derribarlo si es que pretenden seguir adelante.

Hind-D

Este enemigo no tiene nada de especial, sólo usen los "Stinger", apúntenle y cuando la mira se ponga roja disparen y luego ocúltense detrás de las estructuras.

No se apresuren, disparen de a 1 a la vez.



12- Salida de la torre

Después de haberle dado su merecido a "Liquid", vuelvan a bajar hasta el ascensor que antes no funcionaba al ascensor, ahí recibirán un llamado de "Otacon" diciendo que ya lo reparó, ahora sí, llamen al ascensor, y en el panel de control presionen el botón con el número "1".



En ese momento recibirán otro llamado de "Otacon", que les avisará que el ascensor es una trampa así que tan rápido como puedan activen los "Thermal Goggles" y seleccionen la ametralladora, porque en el ascensor además de ustedes hay 4 guardias que están utilizando equipos para hacerse invisibles.



Cuando hayan terminado con ellos, llegarán a la planta baja y saldrán nuevamente al exterior, más precisamente al campo que está antes de la entrada a la base subterránea en donde tienen oculto al "Metal Gear".

En ese lugar, recibirán nuevamente la visita de una vieja amiga... sí es nada más ni nada menos que la mujer de acero "Sniper Wolf" que viene por otra dosis de plomo.

13- Base subterránea

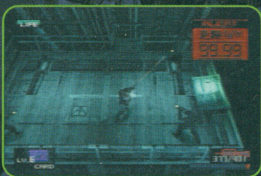
Después de haber terminado definitivamente con "Sniper Wolf", si quieren revisen los depósitos que hay en ese lugar y agarren todo lo que les sirva, en uno de esos depósitos encontrarán también una escalera que los llevará a la base en donde tienen al "Metal Gear".

Al llegar al final de la escalera estarán en una fundición, ahora vayan hacia su izquierda hasta llegar a la pared, en ese lugar podrán ver una grúa que se mueve de un lado a otro y también verán una pequeña cornisa que como se darán cuenta es la única forma de poder seguir adelante.

Esperen a que la grúa se aleje un poco y comiencen a avanzar siempre pegados a la pared, si llegan a soltar el control, "Snake" se echará un clavado al mejor estilo Terminator 2, por otro lado, no le quiten el ojo de encima a la grúa y agáchense cuando vaya hacia ustedes, porque de lo contrario el motor los empujará hacia abajo.

Cuando alcancen la otra plataforma, ocúpense de los guardias como mejor les parezca y entren el el portón grande.

Al cruzar ese portón estarán en el área de carga, vayan hacia el hueco que está adelante y podrán ver como un enorme elevador está subiendo, cuando llegue tengan lista la ametralladora y las raciones (por las dudas), ahora súbanse, luego párense frente a la consola que está del lado derecho y presionen el botón de acción. Al hacer eso activarán el elevador, pero cuando comience a bajar un grupo de 4 guardias aparecerá por detrás.



Ya eliminado el problema llegarán al siguiente nivel, en este lugar no podrán usar el radar por lo queles recomiendo que antes que nada destruyan la ametralladora automática que está en la pared usando los "Stinger".

Aquí podrán ver otro elevador de carga pero cuidado, para subir vayan caminando hasta la barandilla y no se aparten de ella porque todo ese sector está minado, si quieren agarrar los objetos que hay por ahí, vayan cuerpo a tierra.

Al llegar al piso de abajo, preparen los misiles "Nikita" y sus raciones, porque detrás del portón que está enfrente de ustedes los estará esperando "Vulcan Raven" (otro que zafó de milagro la primera vez).

Sniper Wolf 2

Esta vez, además de poder tirarle con el PSG-1 podrán usar el "Nikita Launcher" con lo que resulta muy fácil acabar con ella.

En cuanto ella los vea, retrocedan hasta la puerta por la que entraron y luego vayan hacia la derecha hasta llegar a la pared, ese lugar es un desnivel en el suelo, o sea que estarán cubiertos por el terreno y a "Wolf" le será prácticamente imposible darles.

Ahora que no tienen que preocuparse por sus disparos, tírenle con los "Nikita" manejando los misiles con la vista en primera persona.

Como los misiles no pueden subir ni bajar, tendrán que hacer que lleguen a "Wolf" guiándolos por las elevaciones en forma de rampa que hay en los lados de ese sector.

Por más que se encuentren lejos y no sepan donde está, desde la vista del misil podrán ver unos recuadros verdes que les indicarán su posición.

Una vez que la encuentren, listo de esta si que no la salva ni Superman.

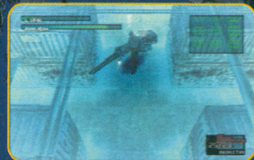


Vulcan Raven 2

A pesar de que su apariencia sea muy intimidante, este tipo esbastante fácil, no se preocupen si están dentro del rango de su visión porque a menos que lo tengan encima está todo bien.

Atáquenlo usando los "Nikita", pero en este caso, manejen al misil desde afuera (es más cómodo), traten de pegarle por detrás o cuando está cerca de alguna esquina.

También les darán un buen resultado las "Claymore Mines", pero si las usan activen el "Mine Detector" para no pisarlas.



14- Metal Gear

Antes de morir, "Raven" les dará una tarjeta de seguridad de nivel 7, después de eso salgan de ese galpón.

Después de cruzar la puerta se encontrarán en un pasillo y podrán ver que al fondo, las paredes están llenas de armas automáticas.

Tengan mucho cuidado en el primer pasillo porque hay puertas-trampa en el suelo, avancen cerca de las paredes, pero antes usen sus "Chaff Grenades", ahora corran hasta llegar a la puerta que está del otro lado del puente.

Después de esa puerta estarán en otro pasillo y al salir de él se encontrarán enfrente del mismísimo "Metal Gear Rex", lo que tendrán que hacer en este lugar es empezar a subir hasta el último piso de ese hangar, en donde está la sala de mando y ahí usar la "PAL Key" para poner los códigos de cancelación.

Comiencen a trepar por las escaleras hasta llegar arriba y cuando estén ahí, suban por la escalera que está en el costado del "Metal Gear" para cruzar al otro lado.

En ese piso sólo hay un guardia, liquídenlo y vayan hacia la sala de mando, cuando estén frente a la escalera de esta sala, avancen con mucho cuidado porque hay una cámara de seguridad enfrente de ustedes, destrúyanla y acérquense a la puerta.

En ese momento podrán ver a "Ocelot", discutiendo con... "Liquid" (no se habrán creído que este moría en el helicóptero no?), pero en un momento "Ocelot" ambos se darán cuenta de que están ahí y "Ocelot" hará un disparo que hara que la tan preciada "PAL Key" caiga al drenaje así que de vuelta para abajo.

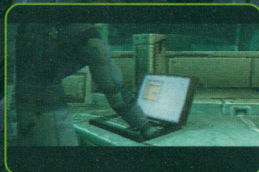
Si en algún momento necesitan recuperar energía y sus raciones están congeladas ("Frozen Rations"), no las usen porque les harán daño.

Ahora bajen hasta donde está el agua y métanse a buscarla (el agua les quita energía lentamente), aquí pueden pasar dos cosas, la primera es que encuentren la "PAL Key" como si nada, la segunda en cambio es que una rata se haya comido la llave, en ese caso pongan "Claymore Mines" o cargas de "C4" en los agujeros que hay por ahí y persigan a las ratas hasta que consigan la tarjeta.



Existe la posibilidad que en lugar de agarrar lo que buscan, encuentren una bomba de tiempo "Bomb", si esto sucede desháganse de ella del mismo modo que al salir de la sala de torturas.

Cuando consigán recuperarla vuelvan a la sala de mando (esta vez no hay nadie) y pónganla en la primer terminal (tiene un símbolo amarillo).



Según "Otacon" la "PAL Key" cambia de forma de acuerdo a la temperatura y la segunda terminal (símbolo celeste) indica que la temperatura de la tarjeta deberá ser baja por lo tanto, si le preguntan a "Otacon" él les dirá que deben ir hasta el lugar en donde pelearon con "Vulcan Raven" y esperar hasta que la "PAL Key" se ponga de color celeste, para eso sólo selecciónenla y de vez en cuando abran el inventario izquierdo para ver de qué color está, cuando se haya vuelto celeste vayan de nuevo a la sala de mando y pónganla donde corresponde.

La tercer terminal señala que la temperatura de la tarjeta deberá ser alta por lo que tendrán que hacerse un viajecito hasta la fundición para conseguirla, cuando regresen traten de pasar por el galpón en donde hace frío lo más rápido que puedan porque sino la tarjeta volverá a cambiar de forma.

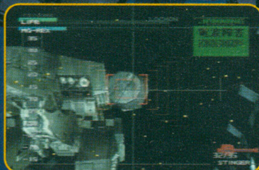
Cuando hayan puesto el tercer código... oh sorpresa!!! "Código de lanzamiento aceptado" ahora el "Metal Gear" puede disparar su arma nuclear sin problemas, acaban de caer el la trampa de "Liquid".

En ese momento la puerta de la sala de mando se cerrará y todo el lugar se llenará de gas, usen su "Gas Mask" y llamen a "Otacon", si esperan unos segundos él les abrirá la puerta.

Al salir podrán ver a "Liquid" corriendo hacia la derecha, síganlo en en ese momento él se detendrá y después de hacerles algunas revelaciones como por ejemplo que "Snake" y él son hermanos, saltará a la cabina del "Metal Gear", así que prepárense porque se viene lo bueno.

Metal Gear "Rex"

En cuanto estén frente al "Metal Gear" primero tiren una "Chaff Grenade" para que lo les pueda apuntar bien, cuando la granada explote cambien rápidamente al "Stinger" y apúntenle al radar que está del lado derecho del "Rex".



Si apuntan bien, podrán darle 2 veces antes que el efecto de la granada se termine, cuando esto pase repitan el procedimiento hasta destruir el radar.

En el momento que el radar caiga, "Liquid" intentará aplastarlos pero el "Cyborg Ninja" mejor conocido como "Grey Fox" (un antiguo amigo y rival de "Snake") se lo impedirá.

Momentos después, "Grey Fox" irá a terminar de destruir el radar de "Metal Gear" y "Liquid" lo aplastará contra la pared, ahora tendrán en la mira a "Liquid", pero como "Snake" sabe que la explosión matará a su amigo, lo único que podrán hacer es mirar.

Cuando "Liquid" elimine a "Grey Fox", volverá a atacarlos, pero ahora el "Metal Gear" tendrá su cabina abierta, la forma de atacarlo es la misma de antes, sólo que deberán apuntarle a "Liquid" y al tirar la "Chaff Grenade", los misiles caerán en el lugar donde ustedes estaban antes de que la granada explote.



Liquid Snake

Este pibe sí que tiene aguante, sobrevivió a la caída en el helicóptero, después zafó (todavía no se cómo) de la explosión del "Rex" y para colmo todavía le quedan ganas de hacerse el loco.

En este combate nada más podrán usar sus puños y no tendrán una sola ración, sólamente traten de colocarle la secuencia de 3 golpes que tiene "Snake" y esquiven los que él les tira.

Lo único que tiene de especial esta parte es que para ganarle no sólo tendrán que dejar a "liquid" sin energía, sino que además tendrán que golpearlo cuando esté cerca de uno de los bordes para hacer que caiga al vacío, todo eso en menos de 3 minutos.



15- Ruta de escape

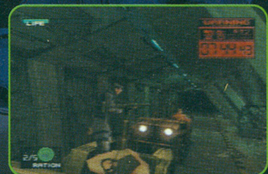
A continuación y depende lo que hayan hecho en la sala de torturas, se reunirán o con "Otacon" o con "Meryl", antes de seguirlos, vuelvan hacia atrás y agarren una ración y cuando sigan al personaje que está con ustedes encontrarán otra.

Al entrar al estacionamiento, serán detectados por una cámara y tendrán que encargarse de los guardias o en todo caso esquivarlos, hasta que su compañero/a les diga que el jeep yá está en marcha, en ese momento vayan hacia el auto, y "Snake" se subirá en la parte de atrás.

Con la ametralladora del jeep hagan explotar los barriles que están frente a la reja y en marcha.

En el camino se toparán con dos puestos de control y deberán eliminar a todos los guardias antes de poder seguir adelante y después que hayan superado la segunda barricada, miren hacia atrás... Es "Liquid" que no quiere quedarse solo.

Dispárenle hasta que se deje de molestar de una vez por todas, no se olviden que podrán usar 2 raciones, y cuando le ganen... Final!!!



Los secretos del Metal Gear Solid

Existen 3 objetos especiales en el juego y cada uno de ellos tiene un uso muy particular estos objetos son:

1- Cámara fotográfica: Con ella podrán sacar fotos en cualquier lugar y luego grabarlas en su memory card para después editarlas, hay una serie de lugares especiales a lo largo del juego y si sacan fotos en ellos cuando vayan al menú de edición podrán ver el fantasma de alguno de los programadores sobre la imagen. Para encontrarla tendrán que ir hasta la entrada del lugar en el que se enfrentaron con "Ocelot" y seguir por el hueco que abrieron en la pared derecha, la cámara está tras la puerta de nivel 4 que está en ese pasillo.

2- Bandana: Es te objeto lo conseguirán terminando el juego con "Meryl" y grabando la partida después de que pasen los títulos, nombres de los programadores, etc.

Cuando pongan "Load Game", empiecen cargando el "savegame" que dice "Dock" (escrito con letras anaranjadas), y el juego arrancará del principio, pero ahora empezarán teniendo este ítem.

El secreto es que mientras tengan la "Bandana" selecciona-da, cualquier arma que estén usando tendrá municiones infinitas.



3- Stealth Camouflage: Para conseguirlo tendrán que terminar el juego con "Otacon" y repetir el mismo procedimiento que para la bandana, este objeto es el dispositivo de invisibilidad que usaba "Otacon" y los hará complétamente invisibles a los guardias, cámaras, rayos infrarrojos, etc.

Este objeto funciona con todos exepto con los enemigos finales y los combates que no se pueden evitar.

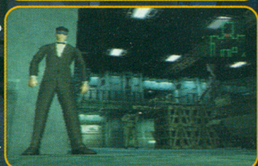
Para tener la "Bandana" y el "Stealth Camouflage" juntos deberán terminar el juego una vez con cada personaje.

?Sabían que...?

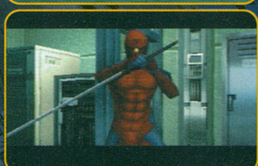
1- Si terminan el juego 2 veces usando el "save" que consiguieron después de cada final, cuando jueguen por tercera vez, después del primer nivel "Snake" estará de traje al estilo "James Bond".



2- Cuando estén jugando con el traje de "Bond", el "Cyborg Ninja" tendrá los colores de "Spiderman".



3- Si cuando se encuentran con "Meryl" disfrazada de guardia (antes de la pelea con "Mantis") entran al baño justo detrás de ella, la chica aparecerá sin pantalones.



4- Es posible ponerles cargas de "C4" en la espalda a los guardias

5- Si miran a "Meryl" con la vista en primera perzona, ella se irá poniendo cada vez más roja y se pondrá nerviosa.

6- Si le dan un golpe a "Meryl" o si la tiran al piso ella les devolverá una fuerte cachetada.



Darkstalkers 3



Opciones especiales

Este juego tiene dos menúes ocultos que pueden ser habilitados de la siguiente forma: Todo lo que tienen que hacer es crear un personaje ("Create Character") y jugar en la modalidad "Guest" y a medida que vayan subiendo de nivel todas las páginas del menú "Collection" se irán habilitando al igual que las dos nuevas pantallas que aparecerán en el menú de "Options" y son las siguientes:

1- EX Option Mode: Cuando tengan este menú habilitado, sólo vayan a "Options" y presionen **R1**, en esta pantalla podrán hacer cosas tales como por ejemplo: jugar peleas individuales contra la máquina, modificar el nivel de la barra de ataques "Super", cambiar la versión del juego, ver los finales que estén habilitados, etc.

2- DX Option Mode: Al igual que el menú anterior, vayan a "Options" pero aquí presionen **L1** y van a tener una serie de opciones con las que podrán hacer (entre otras cosas) que los personajes puedan saltar 2 veces seguidas.





Personajes ocultos

1- Shadow: Este personaje tiene la habilidad de poseer el cuerpo de su rival, después de derrotarlo, para jugar con él, pongan el cursor sobre el signo de pregunta que está en la parte de abajo de la pantalla de selección de personajes, presionen **"Select"** 5 veces y luego cualquier botón. Si lo hicieron bien, podrán ver la imagen de "Shadow" apareciendo detrás del personaje que les haya tocado.
Si ustedes quieren elegir al primer personaje que usarán con "Shadow", sólo colóquense sobre el que quieran usar primero y presionen **"Select"** 3 veces, luego vayan al signo de pregunta y pulsen "Select" 5 veces, toquen cualquier botón y listo.

2- Marionette: Lo que van a conseguir usando esta especie de títere, es convertirse siempre en el mismo personaje que esté usando su enemigo. La forma de seleccionarla es igual a la de "Shadow" sólo que ahora tienen que presionar **"Select"** 7 veces en lugar de 5 y luego tocar cualquier botón.

3- Image Gallon / Talbain: Este es el enemigo final que tendrán que enfrentar si juegan con Gallon, también conocido como J. Talbain en la versión Americana, para jugar con él, mantengan apretado **"Select"** y elijan a Gallon apretando los **3 botones de trompada** y los **3 de patada** al mismo tiempo.

4- Shin Bishamon : También conocido como "Oboro Bishamon", para seleccionarlo mantengan presionado el botón de **"Select"** y elijan a Bishamon con cualquier otro botón.

Tenchu



Llevar más objetos

En la pantalla de selección de objetos, mantengan presionado **L1** y hagan esta secuencia:
←,←,↓,↓, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado

Habilitar todos los objetos ocultos

En la pantalla de selección de objetos, mantengan presionado **R1** y hagan esta secuencia:
←,←,↓,↓, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo

Aumentar el inventario

En la pantalla de selección de objetos, mantengan presionado **L2** y hagan esta secuencia:
←,←,↓,↓, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X

Recuperar la energía

Una vez que hayan comenzado una misión, pongan el juego en pausa apretando **Start** y hagan la siguiente secuencia: **←,←,↓,↓, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado**

Habilitar todas las misiones

En el mapa de selección de misiones, mantengan presionado **R2** y hagan esta secuencia:
←,←,↓,↓, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado

Turok 2



Antes que nada elijan la opción **"Enter Cheat"** y una vez ahí pongan cualquiera de los códigos que verán a continuación.
Después de eso empiecen a jugar normalmente y pongan al juego en **pausa**, cuando lo hayan hecho, selecciónen la opción **"Cheats"** y en ese menú van a poder habilitar todos los trucos.
Cuando logren llegar a algún **"Save Point"**, todos los trucos que hayan habilitado quedarán grabados automáticamente en el "Memory Card".

Cabezas gigantes

Escriban como código: **UBERNOODLE**

Personaje súper delgado

Escriban como código: **HOLASTICKBOY**

Manos y pies gigantes

Escriban como código: **STOMPEM**

Enemigos con cabezas pequeñas

Escriban como código: **PIPSQUEAK**

Modo "Pen & Ink"

Escriban como código: **IGOTABFA**

Texturas diferentes

Escriban como código: **WHATSATEXTUREMAP**

Tomb Raider III

Para hacer que estos códigos funcionen simplemente tienen que hacer cada secuencia sin detenerse.
Los números que aparecerán entre paréntesis junto a algunos de los comandos de cada secuencia, indican la cantidad de veces que tendrán que presionar ese botón.
Estas secuencias se hacen mientras están jugando, pero asegúrense de que Lara no tenga sus armas en la mano, no este arriba de ningún vehículo y no esté agachada, porque de lo contrario es posible que el juego no tome el código que están tratando de usar.



Recuperar toda la energía

R2 (2), L2, R2, L2 (6),R2, L2 (3), R2, L2 (5) Si lo hicieron correctamente, Lara dirá "Ahhh".

Todas las armas, medikits y 99 "Savegame Crystals"

L2, R2 (2), L2 (4), R2, L2, R2 (2), L2, R2 (2), L2 (2), R2, L2 (2), R2 Si está bien, oirán un grito.



Pasar de nivel

L2, R2, L2 (2), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (4), R2, L2, R2 (4), L2 Cuando funcione, Lara dirá "Nope".

Llave para la pista de carreras en la casa de Lara

R2, L2 (3), R2, L2 (6), R2, L2 (5), R2, L2 (2)

Para poder usar éste código, primero van a tener que empezar a jugar en la casa de Lara y una vez que lo hagan podrán ver que en su inventario habrá una llave, que les servirá para abrir la entrada de la pista de entrenamiento. Para encontrarla, solo salgan de la casa por la puerta principal y vayan hacia la izquierda.

Extreme-G 2

Habilitar todas las pistas

Usen este código como "password": **8KLSZKW76ZM7**

Habilitar al "Venom bike"

Usen este código como "password": **68QCMH3H9HT**

Habilitar al "Wasp bike"

Usen este código como "password": **55HZ1MH3H9H1**

Energía infinita para las armas y los escudos

Es importante que tengan en cuenta que para que todos estos códigos funcionen, primero tendrán que seguir los siguientes pasos:
Comiencen a jugar en la modalidad **"Extreme Contest"**, cuando estén en la pantalla de selección de vehículos, presionen el botón **"R"** y como nombre, pongan cualquiera de los códigos que porán ver a continuación.
En este caso el nombre que deberán usar es **"XCHARGE"**.
Una vez que hayan puesto el nombre sin importar cuál sea, presionen **"Start"** y si lo hicieron bien escucharán una voz que dirá "Extreme".
Si quieren volver al modo normal vuelvan a poner el código y ya está, esta forma de desactivar los trucos es la misma para el resto de los códigos.

Armas infinitas

Usen como nombre **"MISTAKE"**.

Nitros infinitos

Usen como nombre **"NITROID"**.

Modo "WipeOut"

Usen como nombre **"2064"**.
En este modo podrán jugar con naves similares a las que se usan en el "Wipeout".

Modo Turbo

Usen como nombre **"XXX"**.

"Magnification Mode"

Usen como nombre **"FLICK"**.



"Misplace Mode"

Usen como nombre **"MISPLACE"**.

"TRON Mode"

Usen como nombre **"NEUTRON"**.

Gráficos pixelados

Usen como nombre **"PIXIE"**.

Gráficos vectoriales

Usen como nombre **"LINEAR"**.



Pantalla en espiral

Usen como nombre **"SPIRAL"**.

Vista desde arriba

Usen como nombre **"SPYEYE"**.

"Modo Desconocido"

Usen como nombre **"JUGGLE"**.

Test Drive 5



Habilitar todos los autos
Pongan como nombre **"RONE"** después de haber logrado algún récord.
Recuerden que para que funcione, el nombre debe figurar en la tabla de posiciones.

Autos adicionales
Para conseguir 3 autos extra en la modalidad "Single Race", simplemente pongan como nombre **"NOLIFE"** en la tabla de récords.

"Cop Chase Mode"
Empiecen a jugar en cualquier modalidad que les pida que pongan un nombre (Time Trials, Cup Race) y luego escriban **"VRSIX"**.

Modalidad "Super Arcade"
Pongan como nombre **"SPURT"** después de ganar una carrera al estilo "Dragster" ("Drag Race") o al entrar en la modalidad "Cup Race".

Video oculto
Simplemente escriban el nombre **"AUXYRAY"** después de haber ganado una carrera del tipo "Dragster" ("Drag Race") o al comenzar en la modalidad "Cup Race".

Body Harvest



Para poder activar cada uno de estos trucos, primero es necesario que escriban la palabra **"ICHEAT"** como nombre, una vez que empiecen a jugar hagan las siguientes secuencias y no se olviden que los comandos que estén entre paréntesis junto con una letra C, corresponden a los 4 botones amarillos del pad. Cuando vean un número que también aparecerá entre paréntesis, ese numero les indicará la cantidad de veces que tienen que repetir el comando que corresponda, antes de seguir con la secuencia.

Todas las armas
A, →, (C-↓), (C-→), (C-↑), A, ←

Aumentar la potencia de las armas
↓, ↑ (2), Z (2), ←, →

"Surreal Mode"
↓, ↑, → (3), A, ←

Mutante
(C-↓), ↑, Z (2), (C-→), →

Alienígenas con piernas gordas
←, A, →, (C-→),

Niveles de dificultad adicionales
En la pantalla de selección de la dificultad muevan varias veces hacia la izquierda hasta que aparezca la opción "Very Easy" (muy fácil) y varias veces hacia la derecha para seleccionar la opción "Very Hard" (muy difícil).

Rush 2: Extreme Racing USA

Menú de trucos
En la pantalla de configuración (**"Setup"**) hagan la secuencia que verán a continuación, pero recuerden que los comandos que aparecen entre paréntesis con una letra C adelante, corresponden a los 4 botones amarillos de pad.
(C-↑), (C-↓), (C-←), (C-→), L, R, Z

Después de haber hecho esto, seleccionen cualquiera de las opciones de este menú y hagan esta otra secuencia:
←, →, Z, (C-↑), (C-↓), (C-←), (C-→ repetidamente hasta que la opción quede habilitada**)**

"Extreme Mirror Mode"
En la pantalla de selección de pistas, elijan la opción "Mirror" y luego hagan estos movimientos:
(C-←), (C-→), (C-↑), (C-↓) y luego muevan hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionar la nueva opción **"Extreme"**.

Auto cohete y pista secreta de "Midway"
Para habilitar estas opciones tendrán que terminar el juego en la modalidad **"Circuit Mode"** y quedar clasificados en el primer lugar (no es necesario que ganen todas las carreras).

Taxi
Para poder jugar con este auto van a tener que juntar **3 llaves** en cualquier nivel, luego el Taxi quedará habilitado en la pantalla de selección de autos.

Hot Rod
En este caso van a necesitar **6 llaves**.

Fórmula 1
Junten **9 llaves** y este auto estará disponible.

Prototipo
Para usar este auto, consigan **12 llaves** y listo.

Dragster
Lo que tienen que hacer para conseguir este auto es agarrar las **4 latas de "Mountain Dew"** que hay en cualquier nivel.

Glover

Para usar cualquiera de estos trucos sólo comiencen a jugar, pongan al juego en pausa y hagan cualquiera de estas secuencias.

Jugar como "Froggy"
(C-↑), (C-→), (C-↓), (C-→), (C-↑), (C-←)(2)
Mientras estén jugando con este personaje, si comen insectos podrán ganar más vidas.

Bola enemiga
(C-←), (C-↓), (C-↑), (C-→), (C-←), (C-←), (C-↓), (C-↓)

"Mad Gerbies"
(C-↓), (C-→), (C-↓), (C-↑), (C-←), (C-↓), (C-←), (C-↑)

Cambiar el lente de la cámara
(C-←), (C-→), (C-←), (C-→), (C-←), (C-→), (C-←), (C-→)

Readers Corner

correo de lectores

Emiliano E. Delucchi

Hola como están:
Yo recién terminé de hojear su revista y mi opinión es la siguiente:
En general y a simple vista es muy buena pero tiene algunas fallas bastante importantes, como el número de páginas y la sección Techno & Toys que me parece no concuerda con la revista.
Pero los informes de juegos y el especial de DREAMCAST son espectaculares.
El promedio que le doy es el siguiente:
Que tiene: Una revista de consolas Argentina muy completa en general.
Lo que sí: Las notas, secciones e informes. Los diversos índices. La extraordinaria tapa y buena calidad, gráficos y títulos de las páginas.
Lo que no: La deplorable sección techno and toys (les quita un 10% en mi promedio) y el número de páginas (les quita 10%) 80%
Desde ya un saludo grande y mucha suerte EMI.
edelucchi@house.com.ar

Desde ya te damos las gracias por hacernos llegar tus opiniones, tanto las favorables como las críticas, porque gracias a eso vamos a tener la posibilidad de que los próximos números salgan cada vez mejor.

Jorge Peyret (Hardcore)

Queridos amigos, después de muchos días de espera, hoy a la mañana el diariero arrojó por la puerta de mi departamento la NEXT LEVEL. Sabía de su aparición por la propaganda en la XTREME PC, siempre fuí y soy y seré adicto a los juegos de computadora, desde la ts1000, c64, primeras XT, hasta la Pentium que tengo ahora con placa Monster 3D, por lo general los juegos de consolas no me atraían mucho, mi hermano se había comprado un Family Game y me parecían juegos feos, el la compró sólo por el Mario Bros o uno parecido. Este año comencé a ver el programa Nivel X y observé que lo juegos de consola habían evolucionado mucho y que las nuevas máquinas eran muy buenas, es así que después de varios meses de pensarlo me compré una Playstation (hace sólo 20 días) me atrajo el número de juegos que tenía, el precio, la calidad y aparte un montón de juegos ponja que se relacionan con el manga que es otra de mis aficiones.
Bueno despues de esta pesada introducción les digo que la revista me pareció de muy alta calidad (con perdón de la expresión, le rompe el c... a las españolas que son una ca.... desde la redacción hasta las fotos y la valoración de los juegos). Muy buena la diagramación y las notas de excelente nivel, de más destacar la valoración del juego de las Spice Girls en donde como "Lo peor" pusieron, "tuvimos que jugar nosotros!". La revista superó mis expectativas por ser el número 1, espero que consigan buena publicidad y puedan subsistir como lo hace la mejor revista de juegos de PC del mundo "XTREME PC".
Por último les comento que podrían incluir un correo de lectores, que tal un manual españolponja para esos juegos del país del sol naciente, También sería bueno que aclaren en la tapa que es una revista Argentina.
Si más, gracias por aguantarme, mucha suerte. Si les interesa tengo 28 años y estoy casado, no se si estoy en el perfil de lector que esperaban.

Muchas gracias por tus comentarios y por haberte enganchado con el primer número, acá todos andamos alrededor de la misma edad y en realidad no tenemos un perfil de lector definido sino que la revista está destinada a todos los que son fans de los juegos tal como nosotros.

Julio Dunogent

Chicos, realmente los felicito por el N° 1 de NEXT LEVEL, realmente hacia falta una revista de real nivel que se ocupara de las consolas en nuestro país, ya que si bien hay excelentes revistas americanas, nada es tan lindo como poder leer en nuestro idioma. Espero que tengan el éxito que merecen, y que no bajen el buen nivel mostrado en este primer número. Por supuesto que hay temas exclusivamente nuestros que creo con el tiempo Uds. deberán tocar, como por ejemplo el excesivo precio que tienen las consolas en nuestro país y los videojuegos legales (otro gran tema). De verdad estoy muy contento con su debut, mucha suerte, y por favor que los próximos números sean mas gordos.
juduno@infovia.com.ar

Ante todo te damos las gracias por el mail y no te preocupés porque estamos tratando de incluír todos estos temas, sólo que por ahora el espacio no nos dá para todo. Con respecto a tu último comentario, te avisamos que ya estamos largando las dietas para tratar de "engordar" lo antes posible.

Alejandro

Hola gente de Next Level:
Mi nombre es Alejandro y soy fanático de los juegos para consolas, y quiero hacerles llegar mis felicitaciones por la revista que la descubrí por casualidad, ya que estaba buscando la famosa revista extranjera que trata sobre consolas, y la verdad que me sorprendió la calidad y el contenido y espero que esto no termine en el primer número. Les quiero hacer una consulta, poseo una Playstation desde hace 4 años y estoy por renovarla por otra Playstation, mi duda es ya que se viene el nuevo monstruo, "DreamCast", a que precio va a estar en el mercado y los juegos también, me conviene esperar o adquiero otra Playstation.
PD: mi e-mail es esidat@siderar.com

Nos alegramos de que la primera te haya gustado y muchas gracias por el mail. En lo que se refiere a tu pregunta, bueno, efectivamente la Dreamcast parece ser una verdadera masa, pero por ahora hay muy pocos juegos como para decir si es todo lo que parece ser, lo que te recomendamos es que esperes un poco, porque parece que se viene con todo.

Pedro I.Corral

Les escribo para decirles que la revista está muy buena (en serio). Las secciones de la revista son espectaculares, es mucho mejor que las revistas españolas y no tiene nada que envidiarle a las norteamericanas.
Aparte de tener una sección Manga (ésta tendría que ser un poco más extensa) tendrían que poner juegos conectados con el Manga.
Preguntas: ¿Saben cuanto va a costar en la argentina la "Dreamcast"?, ¿Sony va a competir con una nueva máquina?, ¿Qué pasa en la argentina con el tema de juegos copia? (Porque si estas desaparecen los juegos originales son muy caros y encima no se consiguen). ¿Hay algún Dragon Ball de Playstation aparte de las tres versiones que salieron? Despues de todo lo dicho, ¡la revista es excelente!
Sin mas los saludo atentamente. .....¡chau!

Gracias por tu interés y gracias por tu opinión y quedate tranquilo porque poco a poco vamos a tratar de alargar todas las secciones. Hablando de la Dreamcast, por ahora no tenemos idea del precio que va a tener acá, pero si tomamos en cuenta que en USA ahora está saliento el triple o más que en Japón, lo más probable es que las primeras que lleguen acá vayan a salir un hue... Por otro lado, Sony ya está trabajando en lo que será la Playstation Next, que saldrá a la venta para fines del '99 y según se dice, va a aplastar a la Dreamcast, aunque eso habrá que verlo. Por último, te decimos que por ahora todo lo que hay de Dragon Ball es lo que ya conocés.

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Larrea 785 15 "B" (1030) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

Next Stage

lo que estamos preparando para el mes que viene

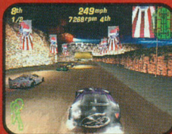
First Approach



Playstation

- G-Police 2: Weapons of Justice
- TOCA 2
- Syphon Filter
- Shogun Assassin
- Roll Cage
- C3 Racing
- Warzone: 2100
- Saboteur
- Jeff Gordon XS Racing







Nintendo 64

- Rayman 2
- Micromachines
- Hybrid Heaven
- Rat Attack
- Snowboard Kids 2





Dreamcast

- E.G.G
- Buggy Heat
- D2
- Sega Rally 2



Final Test



Playstation

- Oddworld: Abe Exoddus
- Tai Fu: Wrath of the Tiger
- Street Fighter Zero 3 (Jap)
- Formula 1 '98
- Lunar: Silver Star Story
- Akuji: The Heartless
- Roll Away
- Ridge Racer Type 4
- Coolboarders 3
- Clock Tower 2
- Eggs of Steel
- Superman
- Army Men 3D
- NBA Shootout 99
- Uprising X
- Asteroids







Nintendo 64

- Rogue Squadron
- S.C.A.R.S
- Magical Tetris Challenge
- Superman
- South Park



Mega Approach: Final Fantasy VIII

Square nos vuelve a sorprender, demostrándonos que todavía les queda mucha cuerda después de deslumbrarnos con juegos como Final Fantasy VII, Xenogears o Parasite Eve. Con el que es sin dudas, el juego más ambicioso de cuantos haya intentado Square en su larga historia en esto de los videojuegos.

El mes que viene te contamos todos los detalles, al día de todo lo acontecido desde el lanzamiento del impresionante demo, que fuera lanzado hace ya unos cuantos meses. Prepárense para sorprenderse una vez más...



Y además...

Te seguiremos informando sobre la evolución de la nueva consola de Sega: *Dreamcast* que por el momento no esta cubriendo para nada las expectativas que se habían generado, pero con juegos como Sega Rally 2 o Biohazzard II esto puede cambiar en cualquier momento. Después de todo a nivel Hardware sigue siendo la más poderosa del mercado, lejos. En el próximo número nos internaremos a fondo en el mundo de Hyrule para comenzar a develar todos los enigmas de *Zelda: The Ocarina of Time*. Además todos los trucos, personajes secretos y el review exclusivo de *Street Fighter Alpha 3*, el juego de lucha más esperado por los fanáticos del género. Además: Manga Zone, Techno & Toys, Insert Coin, Movie World y Reader's Corner. Todo esto y mucho más en nuestro numero de Febrero.
¡Nos vemos!

EN ESTE MUNDO HAY COSAS QUE NO TE PODES PERDER

YA A LA VENTA EN KIOSKOS Y COMIQUERIAS DE TODO EL PAIS.

Te esperamos en WWW.VISITWEB.COM/MUTANTGENERATION

MUTANT GENERATION

ECLIPSE EDITORIAL AÑO 1 NUMERO 1 $2.90

BATTLE CHASERS

¿Estas listo para el nuevo comic de Joe Madureira?

SOUTH PARK

SPAWN

NINJA SCROLL

X-MEN

COMICS - MANGA - ANIME - TOYS - TV - VIDEO - ART. COLECCIONABLES

X-MEN

...le mutantes más poderoso
...z una de las creaciones más
...os.
...ue les ha estado pasando es-
...n los planes para su futuro.

South Park

...ujos de Comedy Cen...
... los tiempos.
...zan en que cada nu...
... que el anterior.
...n de risa con este n...
...los tendremos en n...



(AUNQUE PAREZCA EXAGERADO...MATARIAS POR TENERLA)



CD MARKET

SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...

Half-life
Sin
Fifa 99
GP Legends
European Air War
Fallout 2
Carmageddon II
Rogue Squadron
Thief
Grim Fandango
Madden 99
T. Raider III
NBA Live 99
Populous 3
Behind the Magic
Falcon 4.0
King Quest VIII

Todos los modelos en volantes THRUSTMASTER.-
Comprando cualquier modelo de THRUSTMASTER, el envio al interior es SIN CARGO.- (!!?!?!??!!!)
Visita la nueva sección de ofertas en nuestro local.-
Como siempre, llevate nuetra triple garantía:
LA MEJOR ATENCION, LA MEJOR CALIDAD y EL MEJOR PRECIO :)



Www.thrustmaster.com

Teppro 3D Hulk III Voodoo II 12MB



Teppro 3D Hulk III Banshee 16MB

Todos los géneros:
- Estrategia
- Guerra
- Automovilismo
- Simuladores
- Acción 3D
- Arcades
- Aventuras
- Juegos de Rol

Av. Córdoba 1170 / 1176 TelFax: 375-1464/5 - e-mail: memotec1@impsat1..com.ar

ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS

Solicitá al 372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades









